CINERGIE

il cinema e le altre arti

8

DAMS di Gorizia

Le Mani

Indice

CINERGIE

il cinema e le altre arti

n. 8, settembre 2004

Direzione
Laboratorio *Cinemantica*, Dipartimento di Storia e Tutela dei Beni Culturali;
Laboratorio *Crea*,
Corso di Laurea DAMS, Gorizia
Università degli Studi di Udine

Coordinamento
Roy Menarini

Comitato di redazione
Alice Autelitano, Enrico Biasin, Valentina Re

Redazione
Alice Autelitano, Stefano Baschiera, Enrico Biasin, Roberto Braga, Piera Braione, Maurizio Buquicchio, Margherita Chiti, Valentina Cordelli, Francesco Di Chiara, Giovanni Di Vincenzo, Livio Gervasio, Davide Gherardi, Marco Grosoli, Veronica Innocenti, Aldo Lazzarato, Roy Menarini, Cristiano Poian, Leonardo Quaresima, Valentina Re, Anna Soravia, Roberto Vezzani

Hanno collaborato a questo numero
Serena Aldi, Alice Autelitano, Stefano Baschiera, Enrico Biasin, Roberto Braga, Piera Braione, Maurizio Buquicchio, Teresa Cannatà, Margherita Chiti, Valentina Cordelli, Fausto De Michele, Francesco Di Chiara, Giovanni Di Vincenzo, Livio Gervasio, Davide Gherardi, Marco Grosoli, Veronica Innocenti, Aldo Lazzarato, Alessandro Morotto, Roy Menarini, Cristiano Poian, Leonardo Quaresima, Valentina Re, Anna Soravia, Federico Torre, Roberto Vezzani

Redazione
c/o Laboratorio Crea
Piazza Vittoria 41, Gorizia
tel. 0481 82082
cinergie@dstbc.uniud.it

Progetto e realizzazione copertina
Marco Vimercati

Via dei Fieschi, 1
16036 - Recco (Ge)
www.lemanieditore.com
e-mail: lemani.editore@tin.it
stampa: Microart's S.p.A. - Recco (GE)

La pubblicazione è stata realizzata con il contributo dell'Università degli Studi di Udine

«Cinergie» è presente anche sul sito www.connesso.it

UNA RIVISTA MARATONETA

Il numero 8 della rivista che avete in mano rappresenta al tempo stesso un traguardo raggiunto e l'inizio di un nuovo cammino. Il traguardo è quello ottenuto da un progetto nato per offrire un laboratorio di scrittura critica all'interno delle attività di un Ateneo, quello di Udine, aperto all'innovazione e capace di sostenere i progetti più audaci. *Cinergie* era il luogo nel quale, sotto la guida e la supervisione di sguardi esperti, alcuni giovani autori hanno affinato il talento nell'interpretazione critica, nel rigore dell'analisi, nello stile di scrittura. Da subito, infatti, *Cinergie* si presentava come un originale crocevia fra la critica tradizionale, magari di estrazione cinefila, e l'approccio accademico (inteso come passione analitica, messa a prova di strumenti metodologici, piacere della sfida scientifica). La nascita del nuovo Dams di Gorizia e l'apporto di giovani forze provenienti da altre Università (dal DAMS di Bologna, innanzitutto) hanno fatto sì che la rivista sia in breve tempo maturata fino a diventare un soggetto autonomo e riconoscibile nel panorama delle pubblicazioni specializzate. *Cinergie*, nel corso di questi anni, ha saputo fornire materia solida e originale all'affollato campo degli studi critici sul cinema, cercando di evitare il paludamento teorico ma anche il cedimento a facili tendenze da giornalino giovanilista. *Cinergie* ha sempre cercato di costruire qualcosa di duraturo, puntando su "Speciali" agguerriti e aggiornati, in grado di soddisfare esigenze ben altro che momentanee, che potessero essere lette dall'appassionato come dallo studente di cinema (basti citare quelli sulle interrelazioni tra cinema e fumetto, cinema e videogiochi, cinema e melodramma e così via). Conoscenza appassionata della storia del cinema e percorsi di lettura del cinema contemporaneo sono stati irrinunciabili punti focali di questa attività.
Il riferimento cardine pubblicazione è sempre stato quello esibito nel sottotitolo: "Il cinema e le altre arti", sicuri che – mai come ora – solo uno sguardo pluriorientato possa essere in grado di rendere conto dei fenomeni testuali e culturali del cinema contemporaneo.
Dopo un'avventura lunga sette numeri (che per la periodicità semestrale e la fase di gestazione significano più di quattro anni), *Cinergie* – come si suole dire – innova nella continuità. Un nuovo e blasonato editore come Le Mani stampa e distribuisce la rivista, collocandola nel solco di una lunga, apprezzata attività specializzata nelle pubblicazioni sul cinema. La redazione si è allargata e consolidata, le esperienze si sono irrobustite. La veste grafica, salvo qualche cambiamento, è la stessa, solo un po' più vivace: la certezza che non ci fosse bisogno di rivoluzioni è stata più forte della tentazione consueta di cambiare dalle fondamenta veste e connotati. Non si tratta di immodestia: *Cinergie* si è sempre pensata con il passo lungo e il respiro profondo. La nostra, infatti, è una rivista maratoneta, perché le recensioni sono scritte per durare ben più del weekend di uscita del film, i saggi come veri e proprio lavori di indagine critica, i materiali quale approdo di una selezione elaborata.
E così, anche in questo numero 8, primo di una nuova serie, la natura di *Cinergie* è stata rispettata. I due nuclei centrali appartengono allo "Speciale" e alla "Tavola Rotonda". Nel primo caso si è posta l'attenzione sui rapporti tra cinema e televisione contemporanea, privilegiando gli elementi strutturali che il modello cinematografico offre alla serialità televisiva, sia essa reality show, telefilm o soap opera. Nel secondo, la redazione si è trovata lungamente a discutere – con opinioni alle volte in sentita contrapposizione tra di loro – sul fenomeno della stagione, *Kill Bill*. Queste due sezioni, da sole, costituiscono il cuore del fascicolo, che tuttavia non esaurisce certo qui le sue proposte: al consueto approfondimento su alcuni film recenti e agli articoli dai festival, si aggiunge infatti una folta schiera di rubriche, di volta in volta concentrate sul rapporto tra il cinema e – appunto – le altre arti. La musica, la letteratura, le arti visive, le forme brevi della comunicazione e molte altre sorprese.
Cinergie non dimentica in ogni caso la propria origine universitaria, e propone (ora e sempre) alcuni saggi scritti da giovani studiosi, non necessariamente legati ai temi portanti del numero in uscita. E' il modo più concreto per mantenere stretto il legame con l'elaborazione culturale proveniente dai corsi di laurea e viva la ricerca di autori alla prima pubblicazione. *Cinergie* è aperta infatti a iniezioni dall'esterno, qualora altri giovani lettori si riconoscano nel progetto, mostrino di possedere padronanza di analisi, di giudizio: i loro elaborati sono i benvenuti.
Buona lettura, è l'augurio, con una sola raccomandazione: questa rivista non si legge tutta d'un fiato. Va assaggiata, con calma. Ragiona, riflette, interpreta, studia, propone: la sua periodicità non è una data di scadenza.

Roy Menarini

LA SERIETÀ DELLA SPOSA

Tavola rotonda su *Kill Bill voll. 1 e 2* di Quentin Tarantino

Hanno partecipato alla discussione: Enrico Biasin (EB), Maurizio Buquicchio (MB), Francesco Di Chiara (FDC), Giovanni Di Vincenzo (GDV), Marco Grosoli (MG), Roy Menarini (RM), Leonardo Quaresima (LQ).

RM: Uno dei nuclei di riflessione di maggior interesse è a mio avviso il rapporto che il film di Tarantino instaura con il cinema del passato e con la cinefilia. Problema ampiamente discusso proprio in queste settimane: la maggior parte delle reazioni negative, in particolare rispetto al vol. I, provengono proprio da parte di alcuni tra i massimi conoscitori del cinema citato da Tarantino, ossia studiosi e appassionati del cinema di genere, occidentale e asiatico. Con argomentazioni, secondo me, reazionarie, che muovono dall'idea che il lavoro di Tarantino sia molto più vicino al plagio che non alla citazione e alla rielaborazione propriamente detta. A mio avviso, invece, Tarantino, rispetto ai tanti postmodernisti, esercita una cinefilìa estremamente propositiva. Nel senso che conduce sul cinema di genere la stessa operazione che Godard ha effettuato sul repertorio classico: va cioè a individuare elementi di energia creativa e di vitalità per scelta arbitraria, ossia nei generi, anche laddove questi non corrispondono a categorie di gusto e di giudizio già costituito. Il gesto, insomma, più che rinviare a Fulci o a John Woo, mi sembra davvero godardiano. L'idea stessa di includere una sequenza d'animazione piuttosto che limitarsi ad alludere all'animazione, oppure l'idea di prelevare direttamente la musica di Morricone, anziché ricorrere ad un'imitazione, ma anche l'idea di far indossare quel tale abito a quella tal persona, cambiare formato, utilizzare il camera look, intitolare i vari capitoli... Tutte cose che il postmoderno ha già rimasticato, certo, però qui credo che sia in azione un gesto Nouvelle Vague, che si esercita su un repertorio differente che comprende anni Sessanta, Settanta, Ottanta: perché lì si ritrova l'energia. Il tutto entro una struttura bi-partita, che ci propone una prima parte ipercinematica e bidimensionale e una seconda più prolissa e dialogata che ricorda l'opera lirica in chiave popolare.

MG: Secondo me c'è un segnale molto chiaro in questa direzione soprattutto nei flashback, che dimostrano come i vari "pezzi" di cinema non vengono combinati secondo un'estetica del collage che presuppone un adeguamento a un piano omogeneo, ma dialogano tra loro su piani differenti. Tarantino sceglie insomma la strada di una rielaborazione forte. Prendiamo ad esempio il flashback sull'apprendistato di Beatrix presso Pai Mei, che sopraggiunge nel momento in cui la protagonista giace inerme nella bara. Beatrix si salva grazie agli insegnamenti dell'anziano maestro. Mi sembra di potervi scorgere un'allusione metacinematografica: il cinema orientale presta soccorso allo spaghetti western. Riflessione articolata sui generi, dunque: Tarantino raccoglie generi diversi e tra loro apparentemente incompatibili.

MB: L'idea godardiana del riscrivere la storia del cinema attraverso le proprie passioni è ripresa anche e soprattutto nelle modalità organizzative della citazione, nel modo in cui sono attaccati questi "pezzi di cinema", un modo che va al di là della logica postmoderna del patchwork e che viceversa ricerca un'autentica dialettica tra i vari blocchi. Innanzitutto tra i due volumi del film, dove alle coreografie ipercinetiche del primo succede la spiazzante sospensione del secondo: l'inizio con un'atmosfera di attesa e morte giocata sulla bicromia, ritmi dilatati, pause nell'azione, dialoghi volutamente prolissi... Ma la volontà di suggerire contrasti molto forti si esprime anche in una gamma di rapporti rinvenibili all'interno dei singoli film. *Kill Bill* è un film quasi irrispettoso tanto è imprevedibile: cambi di formato, passaggio da stilemi noir anni Cinquanta alla riproduzione della grana dei film di Hong Kong, sovrimpressioni... Variazioni continue, sottolineate anche dal carattere "spezzettato" della colonna sonora, che in particolare, tra i film di Godard, ricorda *La donna è donna*. Quest'idea di ricomposizione e ristrutturazione del cinema è, per molti aspetti, godardiana. Senza contare che, tra i vari generi a cui si può ascrivere *Kill Bill* c'è anche il musical: si tratta di un'opera dal fortissimo impatto visivo e che possiede un coefficiente di astrazione evidente. Orientamento, quello della fusione tra i generi, confermato anche dalle scelte del casting, non ultima quella di David Carradine, che di per sé incarna una figura iconograficamente ibrida, tra western e cinema orientale. Lo ricordiamo, ad esempio, nel serial *Kung fu*, dove interpreta un monaco asiatico viandante e combattente trapiantato nel Far West dove si aggira armato solo del suo flauto di bambù (elemento puntualmente ripreso da Tarantino per il personaggio di Bill).

GDV: Comunque io trovo che *Kill Bill* sia davvero un film profondamente teorico, nella misura in cui Tarantino vi articola con una polarizzazione evidente tutte le contrapposizioni latenti nel suo cinema. Con una prima parte frenetica, in cui sembra quasi che voglia risarcirci di tutto quanto ci hanno negato i suoi film precedenti. Perché Tarantino non è regista di film d'azione: i suoi film sono lunghi e iperdialogati, con una dilatazione dei tempi deboli della storia a scapito dei momenti forti, costruttivi. In *Kill Bill*, al contrario, già l'incipit al cardiopalma del vol. 1 sembra voler contraddire e superare questa sorta di inibizione a mostrare l'azione, scelta che raggiunge quasi il parossismo nella sequenza di combattimento in cui la Sposa, da sola, sgomina il Clan degli 88 Folli. Qui, tra l'altro, sopraggiungono degli stratagemmi stilistici, degli stilemi che invocano l'attivazione di un registro spettatoriale diverso: nel momento in cui Beatrix toglie un occhio ad uno dei suoi molti avversari c'è un repentino passaggio dal colore al bianco e nero. E il bianco e nero funziona proprio come un invito al distanziamento spettatoriale, come se il film ci chiedesse di sospendere una fruizione improntata alla logica della verosimiglianza e di riconoscere questo passaggio come una sequenza astratta, dal valore puramente musicale.

FDC: Questo registro di inverosimiglianza fantastica viene riassorbito in modo analogo qualche minuto dopo, quando un dettaglio sul battito di ciglia di Uma Thurman ci riporta dal bianco e nero al colore. Ma ora è possibile farlo, perché il clan è già, incredibilmente, decimato e i pochi antagonisti superstiti autorizzano la riattivazione di un margine di credibilità realistica.

GDV: Certo. Mentre, invece, nel vol. 2 subentra questa forte matrice melodrammatica che, non dimentichiamolo, si accompagna alla reintegrazione dell'identità della protagonista, prima sempre dispettosamente celata da quel "bip" che copre il suono del suo nome ogni qual volta un personaggio del film lo pronun-

cia. Da sempre Tarantino ci propone il gioco con l'identità – spesso negata (si vedano i nomi fittizi dei protagonisti de *Le iene*) – dei personaggi, laddove questo gioco allude all'inclinazione postmoderna del regista a lasciar dapprima sussistere i personaggi come costrutti puramente cinematografici e a risarcirli solo in un secondo momento (i celeberrimi flashback) di un vissuto, di uno spessore esistenziale che li dispensa dalla bidimensionalità filmica per riproporceli, imprevedibilmente, come individui, ossia "finestre" narrative che si spalancano, o comunque potrebbero spalancarsi, su molte altre possibili storie. Anche sotto questo aspetto ritroviamo il Tarantino che in primo luogo vuole il cinema come infaticabile e imprevedibile principio di rigenerazione narrativa, un cineasta che fonda la propria poetica sull'incessante movimento di avvicinamento e distanziamento dai codici.

MB: La protagonista, inoltre, come le eroine dei film *blaxploitation*, viene risarcita anche della propria femminilità offesa, e tutta questa storia di vendetta si svolge all'insegna del perseguimento di questo obiettivo. Anche e soprattutto attraverso la riappropriazione della maternità, la riconquista della sua identità di madre. A questo proposito, è sintomatico il senso di resurrezione che ricorre in moltissime scene del film, come quando Beatrix resuscita dalla tomba...

RM: Ma anche quando esce dal coma, con una scena che ricorda la stessa Uma Thurman che in *Pulp Fiction* risorge dall'overdose.

MB: E la sua resurrezione non è l'unica. Tarantino resuscita moltissime figure riconoscibili in quanto appartenenti ad altri film, altri universi cinematografici. *Kill Bill* diventa insomma un "film contenitore" che finisce per ospitare una galleria potenzialmente infinita di "fantasmi" cinematografici.

LQ: Vorrei tornare al problema del "bip". L'interpretazione di questa procedura mi sembra contrastante con il fatto che, nel vol. 2 dopo che il flashback sul "massacro ai tre pini" ci ha rivelato il passato della protagonista, il suo nome, pronunciato nel corso del colloquio tra Bill e suo fratello Budd, è ancora censurato...

FDC: E' vero, lo udiamo distintamente per la prima volta solo quando Elle Driver annuncia telefonicamente a Bill la morte di Beatrix, un passaggio sottolineato da un brevissimo flashback su una Beatrix bambina che risponde all'appello in classe della maestra.

LQ: E quindi, dal momento che il flashback sul "massacro" ci racconta già tutto quello che dobbiamo sapere su Beatrix, e che nel tempo filmico che intercorre tra il colloquio tra i due fratelli e la telefonata "rivelatrice" non sopraggiunge nessun altro elemento capace di arricchire ulteriormente l'identità della protagonista, mi domando perché ostinarsi a coprire il suo nome quando sappiamo già tutto di lei?

FDC: Quella di Giovanni sul "gioco" sulle identità multiple della protagonista rimane comunque un'ipotesi intrigante, anche in relazione a quanto avviene nei titoli di coda, quando nei *credits* il personaggio di Uma Thurman è l'unico ad essere associato a ben quattro nomi, ossia: "The Bride" (La Sposa), "Black Mamba", "Beatrix Kiddo" e "mamma".

MG: Vorrei ricollegarmi al nome vero e proprio della Sposa: Kiddo potrebbe volgarmente essere tradotto come "sfornabambino" (letteralmente "kid-do"). Inoltre, secondo me il discorso della femminilità è centrale; però, piuttosto che di una ricerca della femminilità, mi sembra che siamo molto più vicini a una logica del masochismo nel senso in cui ne parla Deleuze. Deleuze designa il masochismo come una fantasia maschile di idealizzazione e, contemporaneamente, annullamento della femminilità in una mascolinizzazione generica e impersonale...

LQ: Proprio nell'incipit del film Bill dice esplicitamente: "Sono io all'apice del mio masochismo".

MG: Sì, e proprio nella caratterizzazione dei personaggi Tarantino suggerisce un contrasto stridente tra il personaggio di Uma e quello di Daryl Hannah. Il personaggio di Uma rinuncia alla femminilità proprio perché aderisce totalmente all'iper-maschilismo con evidenti connotazioni omosessuali...Questa manovra di autoannullamento masochistico approda in primo luogo a una rimozione della femminilità che non interessa il personaggio di Daryl Hannah. Quest'ultima lascia convivere una mascolinizzazione evidente anche nella caratterizzazione psicosomatica con la conservazione di una femminilità forte (la gelosia che nutre verso Beatrix è significativa). C'è insomma il culto dell'annullamento del personaggio, e proprio nelle emergenze minime dell'azione. Il fatto, cioè, che si dia tanto peso all'alluce che si muove o alla distruzione della bara attraverso il pugno o, ancora, nel flashback dell'addestramento con Pai Mei, al tentativo di sollevare il riso con le bacchette, annulla l'importanza del personaggio come istituzione testuale a vantaggio di questa forma di azione astratta e non ascrivibile a nessun soggetto preciso. Che è esattamente quanto sostiene Deleuze nel saggio sul masochismo, quando parla della natura astratta della fantasia maschile in cui si annulla l'identità femminile.

LQ: Roy parlava di analogie rispetto a Godard. Ma siamo davvero sicuri che sia così? Lì c'era un'idea fortissima di cinema. Dietro a questo film mi sembra di no. *Kill Bill* ci dice di un rapporto con il cinema enormemente più debole. Mentre in Godard riconosciamo un'esaltazione del cinema nelle sue capacità di integrare, sostituirsi, moltiplicare, in *Kill Bill* questo non avviene. Lo stesso trattamento dei dialoghi mi sembra di una povertà sconcertante, un enorme passo indietro rispetto agli altri film. La reazione degli spettatori a questo film è di noia...

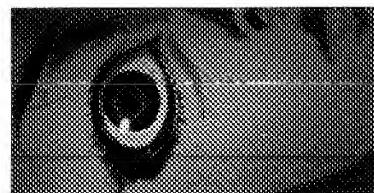
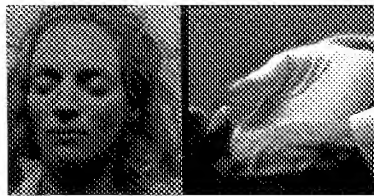
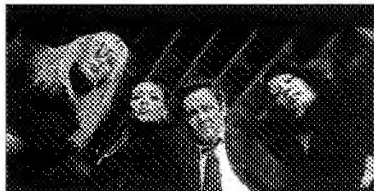
GDV: Ma anche un film di Godard credo non entusiasmasse più di tanto il pubblico medio...

LQ: Ma un film di Godard non aveva la presunzione di "intrattenere" il pubblico medio, di genere, che è il target di riferimento di Tarantino. Godard lavorava con il cinema classico e si rivolgeva a un pubblico diverso, ossia i cinefili. Quando ai cinefili si mostravano la Falconetti, Renoir o Rossellini non si annoiavano affatto. Sono dunque due operazioni diverse che fanno riferimento a pubblici diversi. Tornando a *Kill Bill*: i dialoghi sono assolutamente vuoti, non c'è nessuna progressione, nessun elemento che possa trasformarli in qualcosa di epico, e di epico rispetto al cinema. Sfido chiunque a riassumere uno qualsiasi dei dialoghi del film.

GDV: Ma dialoghi prolissi e tempi dilatati sono una caratteristica fondante del cinema di Tarantino...

LQ Il problema è dato dal fatto che qui si vorrebbe che il contenuto di quei dialoghi fosse alto. Obiettivo assolutamente mancato: quei dialoghi sono puro esercizio verbale e non riescono mai a far decollare il racconto verso quella dimensione epica che pure i modelli qui così fortemente esibiti – quello del western italiano *in primis* – richiederebbero. Le battute dei film di Leone con Clint Eastwood, che pure non nutrivano la presunzione di trattare i massimi sistemi, avevano la capacità di trasformare ogni battuta nel passaggio di un grande poema. Qui questo non riesce mai, anche se quello è l'obbiettivo cercato, dal momento che si usano le stesse musiche, le stesse inquadrature, le stesse modalità di messa in scena. *Kill Bill* è addirittura maldestro nell'uso delle musiche: le musiche di Morricone sono situate sempre o prima o dopo del duello, quando invece quella è la musica *del* duello, e come tale va impiegata in *quel* momento, né prima né dopo.

MB: Secondo me, al contrario, tutta la carriera di Tarantino configura un movimento di progressivo allontanamento e azzeramento della dimensione epica e tragica del racconto per arrivare a una specie di vuoto...

LQ: Ma questo è esattamente l'oggetto dei film di Leone. Leone non cerca il tragico, l'epica è costruita sul vuoto: non c'è più l'eroe, non ci sono più né il movente né i valori dell'ideologia del western classico. Però, con la capacità, sul piano formale (ossia integrando le citazioni del western classico) di raggiungere un risultato epico. Quando risuona la musica di Morricone non è parodia, ma la restituzione dell'impianto epico del western classico. Tutto questo in Tarantino non si ritrova, e soprattutto nel secondo film. Qui non si sa neanche più di cosa si parla. Che cosa si dicono i personaggi? Sfido chiunque a riassumere le battute di dialogo tra Bill e Beatrix all'inizio, in una scena costruita esattamente come un duello a la Sergio Leone. L'arrivo dei tre che trucideranno tutti è presentato come un evento assolutamente esterno che non ha nulla a che vedere con quanto abbiamo visto e sentito fino a quel momento. Non c'è nulla che leghi il dialogo tra i due sul portico della chiesa e il massacro che avviene subito dopo. L'epica dovrebbe nascere proprio dalla sottolineatura di un legame necessario tra le due parti dell'azione. Invece non nasce nulla: né sul piano dei contenuti del discorso, né sul piano formale. Tarantino

si limita a traslare frammenti di cinema entro una cornice debolissima con una logica posticcia, che non esprime alcun legame davvero re-attivo tra le parti.

GDV: Invece, secondo me c'è proprio un'appropriazione di codici e poi la volontà di sperimentare delle variazioni, delle interferenze indebite nell'uso di questi codici. Anche la stessa volontà di dislocare la musica epica di Morricone in un passaggio diegeticamente "diverso", di lasciarla slittare altrove, per così dire, corrisponde a mio avviso a una progettualità molto precisa, e in questo senso molto postmoderna...

EB: Ma l'obiezione è proprio questa. Il film esprime una volontà di lavorare con i codici, ma poi non arriva a formulare nessun tipo di discorso...

MG: Quest'interferenza tra codici cinematografici tra loro eterogenei ha un suo perché. Leone viene riutilizzato per un discorso "metacinematografico". Tarantino sicuramente si inserisce nel filone del cinema che riflette su se stesso, ma contemporaneamente sceglie una sospensione assoluta del senso dei materiali che pure ingloba nel film e lascia reagire tra loro. Assistiamo cioè ad un congelamento totale delle forme che Tarantino preleva dall'esterno. Ad esempio, il passaggio dal colore al bianco e nero di cui si diceva prima avviene senza che una motivazione narrativa ne sostenga le ragioni...

LQ: Beh, ma questo accadeva anche nel cinema di Leone. Le interferenze ci sono anche lì: c'era il cinema di Hong Kong, il peplum... Solo che l'intento di Leone non era quello di fare meta-cinema o cinema colto, ma esattamente lo stesso di Tarantino (per sua stessa ammissione), ossia fare cinema popolare, cinema di genere. Il regista americano pensa che oggi l'unico cinema di genere sia questo cosiddetto *patchwork* postmoderno, ossia un cinema che vive di citazioni e di interazioni tra citazioni. Anche quello di Leone è un cinema fatto di retorica, cioè un cinema in cui il lavoro sulla forma prevale sul lavoro sui temi e sui contenuti. Dietro al cinema di Tarantino, però, non riesco a ritrovare motivazioni altrettanto forti. A meno che non ci spostiamo su un piano diverso, che è quello ludico: un gioco colto di riferimenti con i generi... Però, lo spettatore si deve divertire, deve essere fortemente coinvolto. Nella prima parte del film questo ancora si sente (il piacere del contrasto cromatico tra il giallo della tuta e il rosso del sangue nella scena del combattimento finale...). Nella seconda parte invece tutto diventa enormemente più debole, e proprio nel momento in cui diventano maggiori le ambizioni di tipo epico e tematico. E' insopportabile questo filosofeggiare "da barbiere", questo sciocco e insostenibile chiacchiericcio in cui si impantana la seconda parte. Con l'aggravante che Tarantino sembra accordare molta fiducia a questa dimensione. Quindi: a una diminuzione del piacere ludico corrisponde la ricerca di sensi, contenuti e grandi temi che decreta il naufragio totale del film. Il dialogo tra i due fratelli — altro esempio — è tremendo! Di cosa parlano?.

MG: Parlano della spada di Hanzo, che Budd confessa di aver venduto...

GDV: Ma parlano anche di Beatrix. In sintesi, Budd dice "questa donna merita la sua vendetta, e noi meritiamo di morire". Però trovo sia molto bello il dialogo, ad esempio, tra Budd e il datore di lavoro. Quello è puro *Pulp Fiction*.

LQ: D'accordo, però rimane un episodio isolato, senza nessuno sviluppo. Poi non si capisce perché sia chiamata in causa questa componente umiliante nella caratterizzazione del personaggio di Budd...

GDV: Credo sia invece profondamente motivato dal contesto. La sorpresa scatta non appena scopriamo che proprio questo personaggio, ritratto come un miserabile fallito, si rivela l'unico capace di neutralizzare (sia pur momentaneamente) quell'implacabile macchina da guerra che è la Sposa. La quale, non dimentichiamolo, ha appena decimato, da sola, il Clan degli 88 Folli. Il rovesciamento ludico si esercita anche qui...

LQ: Beh, ma quello del ribaltamento è uno schema, uno stereotipo tra i più abusati: l'idea che l'eroe prima di farlo crescere bisogna farlo cadere...

GDV: Certo, ma qui si ritorna al punto centrale: Tarantino lavora con gli stereotipi, li sottopone a un processo di sovraesposizione retorica, e sempre nell'ambito di una dinamica ludica. Il dialogo con lo spettatore c'è: io so che Budd è la prossima vittima; e so che Beatrix ha sgominato da sola gli 88 Folli. Bene: quando Tarantino me lo rappresenta come un reietto sovrappeso e stordito che vive in una roulotte in mezzo al deserto, mi domando legittimamente come potrà mai rappresentare una minaccia per lei...

RM: Però, al di là della reazione soggettiva, vorrei insistere su ciò che dicevo prima. Nonostante Tarantino dichiari di aver voluto fare un film di genere, popolare, io non gli credo e continuo a dire che questo è un film intellettuale, addirittura snobistico. Che non sia un film pensato per il grande pubblico lo rivela anche la stessa strategia di distribuzione: la Miramax l'ha diffuso in poche copie in America; a Bologna è uscito in due sole sale, contro le cinque di una qualunque commedia americana e le quindici de *Il Signore degli anelli*, e così avviene in tutta Italia e in tutta Europa; gli incassi sono limitatissimi. Penso che non si tratti, per Tarantino e i produttori, di un insuccesso l'aver visto incassare il film così poco, ma di una cosa assolutamente prevista. Mi sembra cioè che dopo *Pulp Fiction*, che aveva intercettato così bene l'ironia del mondo contemporaneo, sia un po' cambiato anche Tarantino. Certo, nessuno probabilmente citerà al bar i dialoghi di *Kill Bill* così come è accaduto per quelli di *Pulp Fiction*. Ma questo proprio perché Tarantino è diventato più "autore". Davvero io penso che ora il suo modello sia più Godard, che Leone. Ci sono dei segnali in questa direzione: il fatto che la sua casa di produzione si chiami Band Apart, il fatto che abbia così lungamente atteso e corteggiato la sua attrice, Uma Thurman, che qui diventa un po' l'equivalente godardiano di Anna Karina...

LQ: Ma non c'è dietro un'idea di cinema, così intensa, così irresistibile come c'era dietro al cinema di Godard?

RM: Questa è una valutazione di qualità...

LQ: No, no, non di qualità. Piuttosto di quantità. Lì c'era l'impulso fortissimo ad affermare l'importanza per la vita del cinema. Godard dice che il cinema è una delle esperienze più alte della vita. Qui non solo non c'è quest'idea di cinema, ma neppure un'idea di cinema *tout court*...

RM: Non sono d'accordo. Innanzitutto, strategicamente, c'è l'idea di riaffermare la capacità affabulatoria del cinema

americano, e questo proprio in un periodo che trova questa cinematografia in grande difficoltà. Ma, al di là di questo posizionamento strategico, se non si percepisce il furore di questo film credo gli vada quanto meno riconosciuta una grande forza riflessiva sul cinema. Il tema della vendetta e il tema del cinema della vendetta e del cinema d'azione sono sufficienti ad agganciare i grandi temi. Certo, non è Bergman...

LQ: Ma il problema non è questo. *Pulp Fiction* è un film geniale: lì l'interferenza tra i codici funziona perfettamente. In *Kill Bill* tutto questo sembra non funzionare più e il ricorso al cinema di genere, italiano o asiatico, ha una funzione diversa. Qui non si tratta più di prelevare e amalgamare materiali eclatanti per trarre, da quest'impasto, qualcosa che ha ancora senso in relazione alla cultura popolare del nuovo millennio. Qui ci troviamo piuttosto al cospetto di un'operazione che somiglia a una richiesta di soccorso: si rilancia la prassi del riciclaggio di materiali popolari per supplire a un'assoluta insufficienza progettuale. Si chiamano a soccorso, questi materiali, davvero stavolta identificabili come non mai, proprio perché c'è crisi rispetto a un modello precedente caratterizzato da una effettiva operatività sul piano della reinvenzione del linguaggio popolare e di una comunicazione molto forte con il pubblico. Tarantino si è accorto che questo meccanismo si è inceppato e ha deciso di convocare una sovraesposizione di quest'iconografia popolare a mo' di soccorso. Ma per la stessa ragione questi materiali ora funzionano meno, ovvero limitano la loro funzionalità al piano formale. Non sfiorano neppure il livello tematico, cosa che invece avveniva benissimo in *Pulp Fiction*. Per questo motivo le citazioni di *Kill Bill* sono così evidenti da somigliare piuttosto a veri e propri plagi, prelievi in blocco di altri frammenti di cinema. E questo non è sufficiente né a ridare respiro alla narrazione né a ridare vita all'interazione in sé. Siamo troppo vicini ai modelli di partenza perché l'operazione sia ancora ascrivibile all'ottica del postmoderno. Il postmoderno esige una fruizione ludica e distaccata, qui invece c'è una fortissima adesione ai materiali. Un altro grande rischio in cui incorre il film è quello di scivolare involontariamente nella parodia. Se l'atteggiamento ludico, divertito, irridente è sempre legittimo e autorizzato, qui ho l'impressione che quando Pai Mei gioca con la barba siamo molto più vicini all'imitazione burlesca che al gioco sia pur divertito ma vitale che vediamo ancora in *Pulp Fiction*: è una figurina assolutamente bidimensionale, stilizzata. Ecco, questo slittamento dalla citazione alla parodia mi sembra un'involuzione gravissima.

RM: Nella mia lettura, con *Kill Bill* Tarantino conduce un'operazione strutturalmente diversa rispetto a *Pulp Fiction*. Se tu pensi a Tarantino come a un rappresentante della *politique des auteurs* che comunica con un suo pubblico che io reputo essere già in partenza di cinefili, attraverso la memoria del cinema, allora Tarantino svolge un'operazione assolutamente coerente con le premesse godardiane: io autore prometto a te, pubblico, una forma di autenticità attraverso la nostra comune passione; non riesco a rifunzionalizzare l'epica - come Godard non fa certo con il noir classico quando realizza *Fino all'ultimo respiro* — però ti porto dove voglio: dentro a un bianco e nero, poi dentro a un *anime*, poi dentro a un cambio di formato, poi dentro a un flashback ecc. Tutti questi pezzi, come in Godard, sono giustapposti, non amalgamati. E fa un film sicuramente intellettuale, dove l'elemento epico-melodrammatico esce solo a tratti. Chiaramente non può funzionare in maniera davvero pulsionale, come funzionerebbe in Leone, in Argento, in Melville ecc.

LQ: Però, dietro ad ogni pezzo riutilizzato da Godard o da Truffaut c'era una dimensione "verticale", mentre dietro ai materiali riutilizzati da Tarantino c'è un'ottica "orizzontale": già Leone ha trasformato il western in pura forma, quindi riprenderlo così pedissequamente è solo forma. Inoltre, quando Godard giocava con la cultura popolare faceva qualcosa di davvero innovativo per la sua epoca: all'alba e nel pieno della cultura pop degli anni Sessanta il suo cinema contaminava alto e basso, e in quel contesto specifico tutto questo assumeva un valore enorme. Ma nel 2004 questo tipo di operazioni, già ampiamente sperimentate che senso hanno?. E' interessante quanto dici a proposito delle strategie di marketing del film, ovvero che le scelte della distribuzione dimostrerebbero l'individuazione di un mercato più "selezionato". Però temo che questo valga più per il secondo film, a mo' di "aggiustamento di tiro": la mia sensazione è insomma che in relazione al primo film ci fosse ancora una forte fiducia nelle potenzialità di penetrazione presso il pubblico popolare, e che solo successivamente alla reazione negativa del grande pubblico a questo primo volume la distribuzione abbia voluto riproporre *Kill Bill* come un film per cinefili.

GDV: Anche se la divisione in due parti allude forse anche proprio a una volontà di sfruttamento commerciale del film, tanto più se consideriamo la contemporaneità tra la diffusione del vol. 2 nelle sale e quella del primo in dvd.

RM: Però è un film che dura quattro ore...

MB: Anche la divisione in due parti però, al di là delle scelte distributive, risponde ad una progettualità estetica molto precisa, quasi a voler segnalare che si tratta di due film complementari, certo, ma strutturalmente diversi.
EB: Tornando all'elitarietà del film, anche i riferimenti musicali non sono spendibili dalla cultura popolare, non appartengono all'immaginario popolare.

GDV: Beh, però Tarantino questo non l'ha mai fatto. Ha sempre attinto i materiali delle sue colonne sonore a un repertorio poco conosciuto, individuandone una funzionalità precisa in relazione alla cultura popolare anche e soprattutto laddove al suddetto immaginario questi materiali erano rimasti ignoti. E non a caso dopo che proprio lui ha sdoganato certi brani, essi sono diventati dei tormentoni inevitabili. A Tarantino piace proprio rovistare nella serie B, perché vuole convincerci che è bella e importante non meno di ciò che favorevoli congiunture culturali o di mercato hanno decretato essere di serie A.

LQ: Siamo sicuri di questo? Siamo sicuri che, dopo essere stato per tutti una lezione di rifiuto delle grandi forme narrative, adesso Tarantino non abbia proprio iniziato a recuperare questi elementi?

GDV: Però, già in *Jackie Brown* Tarantino alludeva a un lavoro "più serio" sui suoi materiali...

LQ: Appunto. E allora *Kill Bill vol. 1* è il Tarantino che conoscevamo, mentre *Kill Bill vol. 2* è un ritorno al romanzesco, ai grandi sistemi. Considerate la "lezione sul fumetto" che ci propina con il dialogo finale tra Bill e Beatrix: è una vera e propria "tirata" filosofica sullo sdoppiamento del supereroe. E lo fa in modo serissimo: David Carradine sembra Socrate quando pronuncia quelle parole...

GDV: Ma, ribadisco, questo lo fa da sempre: *Pulp Fiction* tracima di dialoghi in cui i personaggi disquisiscono con solennità socratica di hamburger e canzoni di Madonna...

LQ: Attenzione: qui il film lo fa con una serietà inedita e preoccupante. Ed è terribile e sconfortante questa fiducia che Tarantino sembra tornare a riporre nei grandi temi. E' proprio questa fiducia, questa serietà che il postmoderno aveva contribuito a smantellare...

GDV: Ma questa fiducia è autentica: la cultura popolare si nutre da sempre di luoghi comuni e di banalità, è questo uno dei suoi tratti più costitutivi.

LQ: D'accordo, ma è inaccettabile che Tarantino maneggi, da postmoderno disincantato qual è, la cultura popolare con tanto rispetto e ingenua serietà.

GDV: E infatti a me comincia a venire il dubbio che Tarantino, tutto sommato, sia un autore molto più classico di quanto a prima vista ci possa sembrare. Che il suo postmodernismo sia insomma una faccenda più che altro di superficie: uno strumento, più che un fine, per arrivare a elaborare un nuovo classicismo...

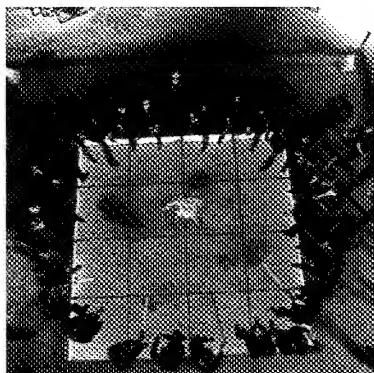
MG: Secondo me la teoricità dell'ultima parte consiste proprio nel fatto che Bill è tratteggiato come una sorta di alter ego di Tarantino. Incarna il lato più superficialmente postmoderno di Tarantino, ossia colui che compone materiali diversi per raggiungere un'affabulazione retorica con una certa intenzionalità ludica. Il fatto che sia posto a confronto con il personaggio che ha l'assoluto appoggio di Tarantino, ossia la Sposa, autorizza un'altra riflessione, sempre inerente la "godardianità" di Tarantino. Così come Godard viene spesso erroneamente liquidato come un ricettacolo e assemblatore di suggestioni culturali diverse, lo stesso vale per Tarantino: in entrambi i casi c'è invece un ritorno prepotente della classicità...

LQ: Beh, ma Godard ha distrutto il cinema classico. Godard ha inventato il cinema moderno.

MG: Però la classicità conserva nel suo cinema un ruolo fortissimo. In *Band à part* scrive: "classico = moderno", a significare che i materiali del classico sopravvivono in seno alla modernità, e che in una certa misura continuano a condizionarne gli orientamenti...

RM: In fondo, per apprezzare *Kill Bill* bisogna anche ricordarsi di Uma Thurman, un bellissimo personaggio femminile che lascia a bocca aperta. E che, da sola, rappresenta secondo me un valore aggiunto del film...

LQ: Secondo me, meno che altrove. Anche lei soccombe a quell'accentuazione fastidiosamente predicatoria e didascalica che dicevo. Prendiamo la scena del confronto con l'altra donna, la killer orientale. Magistrale, all'avvio. Però quando parte il pistolotto sull'inviolabile sacralità della maternità diventa insopportabile! E questo per tacere della scena finale con la bambina, che affonda in un sentimentalismo che è quanto di più lontano io riesca a immaginare dal Tarantino che ho conosciuto e apprezzato in passato.

RM: Qui, però, si fa strada quella dimensione melodrammatica che esce all'improvviso, facendo a meno delle curve narrative prestabilite dalla tradizione teatrale e cinematografica. Un ulteriore segno di irriducibile modernità...

«Donne-moi du temps»

Histoire de Marie et Julien (Francia 2003)
di Jacques Rivette

Più di venticinque anni dopo *Noroît* (1976), Jacques Rivette torna con *Histoire de Marie et Julien* (d'ora in avanti, HDMEJ) al ciclo di film di genere fantastico "Scènes de la vie parallèle", comprendente anche *Céline et Julie vont en bateau* (1974) e *Duelle* (1976). Il progetto risale al 1975, ma Rivette aveva rinunciato all'ultimo momento alle riprese per «k.o. tecnico del regista» (sono parole sue).
Qualche tempo dopo il proprio suicidio, Marie torna sulla Terra per guadagnarsi la pace eterna nel solo modo che la sua condizione di *revenante* le consenta: cancellare la propria colpa con l'amore di qualcuno; nel suo caso, l'orologiaio Julien, incontrato qualche tempo prima del gesto estremo. È evidente il parallelismo tra la trama di questo film e la storia della sua genesi: un progetto "suicida" del 1975, che ritorna anni dopo per chiudere i conti con una ferita rimasta aperta.
La ferita è l'irruzione del Fantastico nella filmografia del cineasta più baziniano della Nouvelle Vague, il più insistente nel sottolineare come «è ben specifico del cinema il fatto di non averne»[1], e anzi ciò si rivela proprio nella misura in cui si manifesta scarto necessario da un dato mezzo espressivo. *La bella scontrosa* (1991) mostra la pittura come traumatico, infinito ed irresolubile confronto con il tempo, provocato dal tentativo di dare una forma allo spazio (il quadro), e perciò il cinema si definisce come svolgimento immediato di questo confronto, come effettivo terreno di scontro anziché come traccia di questo come il quadro. I film di Rivette sul teatro mostrano l'espandersi delle dinamiche teatrali nello spazio puro e semplice, anziché nel metaspazio della scena, definendo il cinema come «spazio totale», come il Bazin di «teatro e cinema»[2]. In queste ed altre operazioni ogni valore tradizionalmente rappresentativo messo in gioco da pittura, teatro, letteratura ecc. si annulla. Non conta la forma specifica dei mezzi espressivi, essenzialmente tentativi di sintesi di tempo e di spazio e non, come il cinema, un loro calco (la baziniana «momie du changement»), ma i rapporti che ciascuno di questi intrattiene con il tempo e lo spazio, che per definizione sono irriducibili a qualsiasi sintesi effettiva. Facile, in un orizzonte del genere, bollare le "Scènes de la vie parallèle" come semplici *divertissement*. Al contrario, sono il compimento più preciso del discorso bazinian-rivettiano. Il fantastico non è assunto come coagulo di meccanismi narrativi da utilizzare o decostruire. È invece visto come il tentativo più semplice ed evidente di divergere dall'intrico imprigionante di tempo e spazio che è la realtà, tentativo assunto a base fondante dell'operazione proprio perché, nella sua costituiva irrealtà, destinato in partenza allo scacco. Ugualmente, le forme tradizionali dell'arte, per loro natura, tentano di plasmare lo spazio e il tempo, ma questi ne sono il presupposto imprescindibile, e perciò falliscono. Quasi a ricordarcelo, le scene ambientate nella casa di Julien sono assillate dal continuo ticchettare degli orologi.
Per questo le scene di sesso di HDMEJ sono così strazianti. Il raccontarsi reciprocamente storie immaginarie facendo l'amore è la più esatta ed elementare rievocazione del tentativo di sovrapporsi all'automatismo dell'atto, di sottrarsi al funzionamento autonomo, meccanico ed impietoso di tempo e spazio. Il fantasma (non solo come condizione di morta vivente di Marie ma soprattutto come proiezione del desiderio di Julien) deve sottrarsi a tempo e spazio per esistere, *ma così non è*, si rivela vivissimo e ingovernabile allo stesso modo in cui il quadro finale di *La bella scontrosa* atterriva la modella, che avvertiva l'impossibilità del simulacro fantasmatico bidimensionale di separarsi da tempo e spazio, percependolo vivo perché troppo uguale a lei. La lacerante ulteriorità del fantasma percorre il film dall'inizio alla fine. Come *Out1* (1970-71) (diviso in "Spectre", la versione corta, e "Noli me tangere", lunga dodici ore) anche HDMEJ è strutturalmente un film scisso tra il fantasma (la proiezione oggettivata di sé) e il doloroso tentativo di afferrarlo. Il primo corrisponde alla prima scena, al sogno di Julien in cui rivede Marie nel parco[3], dove poi quest'ultima tenta di accoltellarlo. Poi si sveglia, e tutto il resto del film non è che il tentativo di riprendere-sviluppare-esorcizzare l'intollerabile messaggio di morte di quel sogno. Scissione ribadita quando, subito dopo il risveglio, Julien incontra Marie per la strada. Se nel sogno l'aveva notata attraverso un'inquadratura in soggettiva, dunque con una nettezza di visione tale da rasentare l'intenzionalità; nella veglia lui la incrocia per strada e neppure la nota, è lei a fermarlo, l'inquadratura rimane oggettiva prima durante e dopo l'incontro; se nel primo caso l'incontro si risolve formalmente nell'io e nella visione del protagonista, nel secondo l'incontro è ancorato saldamente alla realtà, a una dimensione che eccede le pulsioni e le proiezioni del personaggio. Ancora una volta, dunque, il fantasma è un'entità terribilmente oggettiva, irriducibile a qualsiasi psicologismo soggettivo. Essa nega qualsiasi appartenenza al soggetto il quale, dunque, non può che *subirne* il desiderio senza possibilità di controllo.
Come ogni storia d'amore, HDMEJ è il tentativo di ricomporre la frattura incolmabile che è la distanza tra gli individui. Tentativo destinato allo scacco, alla perpetua ripetizione della medesima scena traumatica. Marie, all'insaputa di Julien, ricostruisce al piano di sopra della casa la camera d'albergo dove si è suicidata — evidente richiamo a *La settima vittima* (1943) di Robson[4] e soprattutto a *Dietro la porta chiusa* (1948) di Lang, altro grande dramma dell'irriducibile estraneità dell'altro, tanto maggiore quanto il desiderio viene oggettivato, spazializzato (come le stanze della casa del marito). L'unica via d'uscita è discendere agli inferi insieme (Orfeo ed Euridice, da sempre muse dichiarate e più volte riprese dagli autori Nouvelle Vague), affogare insieme nell'inferno del tempo (con Marie che nell'ultima battuta del film dice a Julien appunto «donne-moi du temps») che non permette al desiderio di farsi cosa, oggettivarsi, spazializzarsi. Alla fine del film, nel doppio sogno illocalizzabile che li unirà per sempre incrociando inestricabilmente sogno, realtà, vita e morte, addirittura i due *fingono di non conoscersi*.
Coerentemente a questa visione tragica della temporalità, la forza del film non proviene dallo sfruttamento drammaturgico dello spunto iniziale, ma dalla maestria di Rivette nel restituire lo scorrere del tempo. Non solo grazie al proverbiale piano sequenza, ma anche al lasciar dipanare l'intreccio nel modo meno meccanico che sia dato, concedendo il più possibile percettibilità agli snodi minimi della storia per garantire fluidità; fluidità in sé, come valore speculare del tempo, non come qualità del "raccontare la storia". Per questo si assiste a numerose scene in cui Marie se ne va a ricostruire la stanza parlando una lingua arcana senza che lo spettatore sappia ancora niente; non certo per tenerlo sulle spine con bizzarrie sovrannaturali (anzi, a colpire sarà proprio la assoluta prossimità a questo mondo del mondo parallelo, che si presenta come niente più che una stanza vuota con vetrate liberty, come già in *Duelle*). I frequenti movimenti di macchina, mai appariscenti, sono sempre votati all'osservazione discreta e persistente dei personaggi, senza che nemmeno quest'intenzione si senta perché "corretta" attraverso la puntuale collocazione di questi nell'ambiente. Una maniera di girare in interni, questa, non dissimile da quella di un Sirk (peraltro, tra i registi preferiti di Rivette), che comunque serviva per altre ragioni, ossia per scolpire una ritmica della messa in scena che investisse pure i frequenti dettagli e il proverbiale uso dei colori. Ma a parte queste divergenze va rilevato come anche in HDMEJ si abbia l'effetto (sirkiano) e l'impressione di uno smisurato allargarsi degli interni in cui si gira. La casa di Julien, non grande, percorsa come è in HDMEJ in lungo e in largo dalla macchina da presa secondo traiettorie tanto varie quanto discrete e, lo ripetiamo, mai alla ricerca del virtuosismo, appare un ambiente indefinito, irriducibile alla spazializzazione. Tutto il contrario dunque delle turgide e ostili asperità spigolose di *Dietro la porta chiusa*, il cui messaggio finale, ottimista nei confronti della coppia, si ribalta in pessimistico naufragio in un'interiorità (richiamata metonimicamente dall'insistere sugli e negli interni), impossibile da contenere, da plasmare, nemmeno nella malferma determinatezza del desiderio che appunto si dissolve perché privato del proprio fantasma ancor prima che del proprio oggetto, perché il fantasma vive ed è autonomo rispetto al soggetto. Stessa impressione da l'angoscioso e insoddisfatto oscillare (perfettamente assecondato dalla trasparente mobilità dalla macchina da presa) dei due personaggi nell'ultima parte, tra interni ed esterni, tra casa e albergo, vita e morte, sonno e veglia, senza mai incontrarsi entrambi nello stesso posto (se non nel dialogo finale, perché solo in quell'occasione è impossibile stabilire quale effettiva dimensione si stia abitando). La storia d'amore tra Marie e Julien dunque scorre via, e proprio qui sta la sua tragicità; consiste precisamente nella sua collocazione a un tempo precisa (in evidente opposizione narrativa ed assiologica alla "storia di puro interesse" tra Julien e Madame X) e indefinibile perché continuamente frustrata.
Tutte queste connotazioni sotterranee caricano lo stile di Rivette — apparentemente così misurato, mai invadente, distaccato, prudente — di una profonda ca-

rica emozionale, impalpabile ma avvolgente. Grazie anche a un gioco di attori magistrale capace di toccare momenti di piccola intimità quotidiana straordinari, che rendono questa storia di *amour fou* postumo ancora più commovente.

Marco Grosoli

Histoire de Marie et Julien

Note

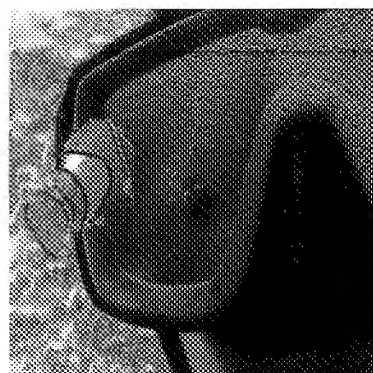
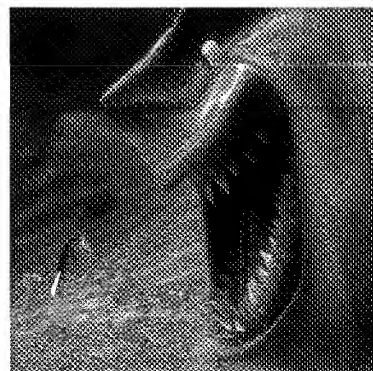
1. Cfr. Andre Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma*, Editions du cerf, Paris 1958, tr.it. Adriano Aprà, *Che cosa è il cinema*, Garzanti, Milano 1986, p. 141.
2. *Ibidem*, pp. 142-190.
3. Ricalco indubbio dell'inizio di *Céline et Julie vont en bateau.*
4. Film che Rivette ha mostrato agli attori durante le riprese di *Duelle.*

In fondo al mar...

Finding Nemo (Usa 2003) di Andrew Stanton e Lee Unkrich

Ogni prodotto Pixar si presenta innanzitutto come una sfida: un confronto con se stessa e con le doti di manipolazione del pixel. I creativi della Pixar hanno la capacità di piegare ogni volta le potenzialità del digitale alla propria volontà e alle caratteristiche di quel cinema più orientato alla spettacolarità, che mira ad ottenere sempre nuovi e più sofisticati effetti visivi. Dai primi esperimenti di *Toy Story*, e del meno riuscito *A Bug's Life*, si è giunti all'espressività e alla soluzioni visive di *Toy Story 2*, fino alla morbidezza tattile del pelo di Sulley in *Monsters, Inc.* Questa volta, con *Finding Nemo*, la premiata ditta di Lasseter si è voluta confrontare con la fluidità dell'acqua, con i bagliori della luce sulla superficie dell'oceano e sulle squame dei pesci, con la plasticità delle forme della fauna acquatica e con i suoi movimenti. Ogni film Pixar, però, non si riduce mai ad un semplice *show reel* di immagini di sintesi, ma è sempre una perfetta integrazione di ricerche avanzate di *computer animation* e sapienti strutture narrative che hanno la capacità di toccare le corde emotive e cognitive di un pubblico ampio e variegato.
Dopo l'annunciato divorzio con la Disney, le due case lavoreranno ancora insieme per i prossimi due film già annunciati: *The Incredibles*, in Italia a Natale, e *Cars*. Poi ognuna seguirà la propria strada, ma per la Disney sarà dura tenere il passo (i risultati non del tutto incoraggianti di *Koda fratello orso* lo dimostrano), considerato che i prodotti di animazione più innovativi sono proprio quelli con marchio Pixar, ormai diventato sinonimo di riconoscibilità e successo. La Disney, che ha scelto di rinunciare totalmente all'animazione tradizionale per seguire la via del pixel, avrà tra le file dei rivali, oltre alla DreamWorks (quelli di *Shrek*), proprio la Pixar, cioè quel team di pionieri dell'animazione al computer che è riuscito a spazzar via il velo di freddezza che caratterizza il digitale ed infondere un soffio di umanità alle stringhe numeriche dei film. La ricetta Lasseter, sempre presente in ogni film non solo come elemento della troupe, è sempre la stessa: la creazione di un mondo particolare sostenuto da regole specifiche, all'interno del quale le ricerche di *computer animation* si fondono profondamente con sceneggiature di impronta tradizionale, in grado di far leva su temi di larga presa (l'amicizia, la paternità) e cercando di evitare con cura il precipizio della retorica. Questa stessa formula è riproposta in tutti i dettagli anche in *Finding Nemo*, tanto da rendere palpabile il "marchio di fabbrica", evidente nei tratti somatici e caratteriali dei personaggi (soprattutto nei comprimari), nell'uso sofisticato e fin troppo soppesato della battuta, nello stile di regia e negli ormai celebri titoli di coda.
Questa volta la Pixar ha messo il proprio logo sull'oceano blu, profondo e sconfinato, e su una storia di affanni e figli. Nemo, giovane pesce pagliaccio, sfida gli amici in una gara di coraggio e viene catturato da un sub australiano. L'iper-protettivo padre Maril, sul quale pesa ancora la morte della compagna e delle uova divorate da un barracuda, si butta nel disperato tentativo di salvare l'unico figlio rimastogli. La ricerca di Nemo lo porterà ad attraversare interi oceani prima di ritrovarlo. Questa corsa disperata diventa momento di crescita sia per il piccolo Nemo che, soprattutto, per il già cresciuto Maril, che dovrà mettere da parte tutte le sue fobie per salvare il figliolo.
I due personaggi compiono un doppio percorso di allontanamento e avvicinamento: il padre abbandona la barriera corallina e il suo anemone di mare, che costituiscono il suo spazio-rifugio, mentre Nemo, uscito dalla gabbia dorata in cui l'aveva "costretto" il padre, si trova a dover fuggire da un acquario. Tra questi due spazi c'è di mezzo l'oceano da attraversare. Per Maril sarà una palestra per la cura dell'apprensione e per Nemo un luogo di fuga sognato, ma negato dai fatti.
L'oceano messo in scena nel film è un vero e proprio luogo dell'attrazione ludica, un parco giochi di formazione. E, non a caso, a doverlo attraversare per intero sarà Maril che, confrontandosi con tutte le attrazioni di un vero e proprio luna-park subacqueo, metterà alla prova le sue ansie. Pertanto, un banco di pesci diventa un'insegna segnaletica luminosa di quelle che si potrebbero incontrare in una città luna-park come Las Vegas. Mentre un gruppo di meduse rappresenta un vero e proprio percorso ad ostacoli (o se si preferisce un videogame *platform*), dove i cappelli gelatinosi dei celenterati diventano urticanti tappeti elastici. E poi c'è il cinema 3D: l'incontro con gli squali vegetariani si trasforma subito in un tuffo immersivo nelle sequen-

Finding Nemo

Finding Nemo

Finding Nemo

Finding Nemo

ze più avvincenti di un film d'azione che strizza l'occhio a *Lo Squalo*, a *Shining* e alla concezione spaziale degli interni delle navi spaziali di ormai tutti i film di fantascienza venuti dopo *Alien*. Gli abissi oceanici, dove la luce non filtra più e lo spazio circostante è ormai completamente buio, si trasformano in un castello di Dracula dei mari, dove dietro l'angolo si annida una minacciosa e dentatissima rana pescatrice. Ma in un parco giochi che si rispetti non possono mancare le montagne russe: una corrente oceanica, oltre ad essere un comodissimo mezzo di trasporto, diventa anche uno spericolato giro mozzafiato per lo spaventato Maril, aggrappato ai gusci delle tartarughe come fossero gli abitacoli delle attrazioni più spericolate. In questo viaggio temerario Maril è accompagnato dalla smemorata Dorin, che ogni volta lo prende per mano per condurlo, con la limpida spensieratezza di un fanciullo, nel cuore del pericolo. Dorin, però, possiede la chiave per scampare al pericolo: l'incoscienza del bambino. Questa sua dote porterà a far maturare in Maril un nuovo tipo di idea di paternità, questa volta basata sulla fiducia.

Dall'altra parte dell'oceano, invece, Nemo deve fuggire da un'altra prigione: l'acquario. Anch'esso costruito come un piccolo parco giochi, in cui però il fascino dell'avventura e il piacere di affrontare il pericolo derivano dalla necessità di evadere. La fuga dall'acquario, immaginata dai suoi abitanti come un film di spionaggio (una sequenza "alla Fincher", la definiscono gli autori del film[1]), porterà Nemo a confrontarsi direttamente con il rischio, ma soprattutto con il suo handicap più grande: la scarsa fiducia in se stesso dovuta al problema sopravvalutato della pinna ipertrofica. Una volta infranta la prigione, anche Nemo avrà esperienza dello spazio ludico degli abissi.

Tutto, in *Finding Nemo*, è riscritto (ridisegnato) in chiave Disney, ma non secondo la tradizione più zuccherosa della Major dei cartoon. Al contrario, tutto è intriso di humour nero, di schegge di horror, ma soprattutto di azione e gustose crudeltà, elementi che solitamente sono meno presenti nelle produzioni Disney. Nonostante ciò, lo spazio dei fondali oceanici risente profondamente dell'impero Disney: quello dei parchi gioco, appunto. L'oceano aperto, il profondo blu, è lo spazio delle attrazioni dove si confonde il divertimento con la paura, dove il piacere cede il passo al panico e il confronto con l'angoscia degli abissi diventa un luogo di cambiamento e formazione.

Finding Nemo è una fiaba moderna, non tanto per le tematiche affrontate nel film (l'handicap fisico di Nemo, la morte della madre all'inizio del film, il nuovo tipo di famiglia proposto, elementi che per altro sono fortemente rintracciabili anche nelle precedenti animazioni marchiate Pixar e nella consolidata tradizione Disney), quanto per la riscrittura della favola in chiave ludica. Il viaggio nel mare prende il posto della foresta piena di insidie e l'iniziazione assume la forma del parco giochi, luogo che associa al divertimento il gusto e il piacere che sta nel superamento dei vincoli psico-fisici. La balena di *Pinocchio*, invece, si trasforma in un tuffo immersivo per esigenze di dinamismo più che per motivazioni profonde, rendendo l'episodio un passaggio quasi forzato. Su questi espedienti che puntano a conferire dinamismo, la Pixar lavora già da tempo, cercando di infondere alla struttura della favola i tratti di un *action-movie*, rifacendosi per l'appunto ad altri mezzi di intrattenimento come il videogioco o il luna-park (non si dimentica certo la splendida sequenza delle porte in *Monsters, Inc.*, dove il dinamismo è dato da un sistema di scambi simile alle montagne russe). Ma tutto ciò in *Finding Nemo* risulta più macchinoso e programmatico. Mentre i lavori precedenti avevano ancora la vivacità dell'innovazione, *Finding Nemo* risente di una certa sclerotizzazione del modello di partenza gravato da un gusto un po' ombelicale per l'autoreferenzialità. Pesa, inoltre, la regia meno incisiva di Andrew Stanton e Lee Unkrich, che tende ad appiattirsi nella seconda parte del film, non riuscendo a reggere appieno le sequenze di azione e insistendo sugli aspetti più dolciastri. Peccato che il tocco di Lasseter, qui solo produttore esecutivo, incida fortemente sulla concezione generale del prodotto e non sulle scelte registiche, facendo di *Finding Nemo* un capitolo meno originale, sebbene riuscito e di grande successo, della "serie Pixar", oltre che uno spot per le aree divertimento Disney.

Roberto Braga

Note

1. Dichiarazione tratta dai *Contenuti speciali* del Dvd di *Finding Nemo*.

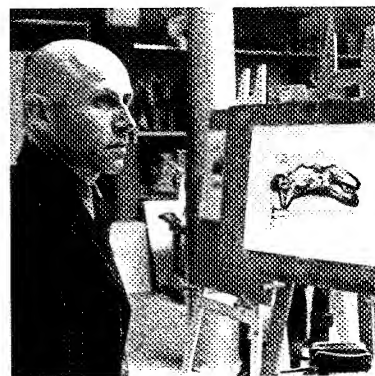
Il peso dell'amore

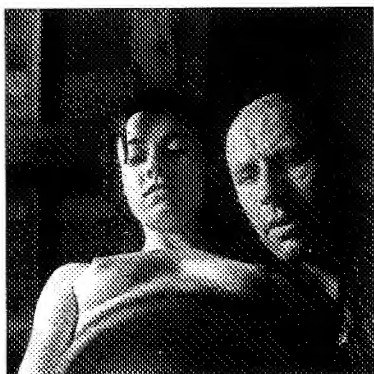
Primo amore (Italia 2004) di Matteo Garrone

Primo amore

Matteo Garrone continua, con questa sua ultima opera, la propria personale ricerca all'insegna di un'esplorazione dei territori di confine, dentro e fuori l'uomo. Il tratto distintivo, che lo staglia nel panorama nazionale, è che dal suo percorso creativo emerge inequivocabilmente una marca autoriale forte, che film dopo film disegna la predisposizione del giovane regista a mettere in scena le periferie culturali e urbane e le zone in ombra della psiche e della società. Uomini che si muovono in città desolate e surreali, asfissie funebri di relazioni mortuarie o amori corrosivi e fatali diventano così la sua cifra stilistica.

In *Primo amore* il tema è giocato tutto sulla perdita e sull'essenza delle cose, sul lato buio di una luna alla cui parte illuminata gli innamorati s'ispirano. Vittorio e Sonia, un incontro come tanti, nato grazie alla solitudine e a un impersonale annuncio pubblicato in uno dei tanti distratti giornali del triveneto, zeppi di cronaca e finanza. Lui cerca una "testa" e poi un corpo, lei ha entrambi, ma il corpo a lui pare essere d'impiccio: Sonia non è magra come Vittorio vorrebbe, e questa fisicità lo separa dall'idea di donna eterea ed irreale che si è fatto. Vittorio è un orafo, dal metallo trae l'essenza per fondere figure antropomorfe filiformi come le sculture di Alberto Giacometti; del peso specifico fa una filosofia di vita, ed è attraverso il peso che misura il valore delle cose. Raschiando le polveri d'oro dai muri del laboratorio mira all'essenza del valore della vita: l'oro come l'anima depurato da ciò che lo contamina e la carne come il corpo raschiati via, corrosi, trascurati in quanto portatori della corruttibilità che li separa dall'essenza del mondo. È all'essenza che lui vuole arrivare, e il suo pensiero diventa giorno dopo giorno più condizionante per chi come Sonia vuole uscire dalla solitudine e per farlo è disposta a mettersi in gioco totalmente. Un gioco tra vittima e carnefice in cui i rispettivi sogni paiono alimentare le reciproche follie: da un lato l'eternità ricercata in ciò che non muta, l'anima; dall'altro il donarsi come via al raggiungimento della felicità.

In questa strategia i corpi degli attori giocano un ruolo centrale. Le prepotenti fisicità che emergono da recitazioni profondamente calate nelle parti, rese

Primo amore

Primo amore

Primo amore

Primo amore

ancor più evidenti dalla scavata magrezza della donna - le sue ossa, le vertebre che spuntano, i vestiti che cascano goffi sulle spalle sempre più aguzze, lo sguardo che si spegne via via in una mite rassegnazione anoressica - e dalla nervosa inquietudine dell'uomo - il suo sguardo impassibile, mai troppo eloquente, un dialetto ostentato, veicolo di un mondo che si fa mentalità - è spiegato da una voce off che ci costringe anche ad una scomoda soggettivizzazione dello sguardo.
La capacità di Garrone è di raccontare questo mondo agendo per sottrazione più che per aggiunta di materiale. Il suo lavoro è quello di uno scultore, e come lui, per arrivare all'essenza del blocco di pietra, scava, scolpisce, leviga per scoprirne la forma nascosta all'interno. I dialoghi sono misurati, nulla è superfluo o ridondante, i rapporti si consumano con i gesti necessari dove non emerge mai un elemento in più o un'inquadratura diventa troppo eloquente. Tutto si spiega per intuizioni più che per parole ed in questo sistema narrativo le immagini giocano un ruolo centrale. La realtà geografica prende forma, e senza costruire inquadrature persuasive il regista dipinge uno scenario che è quello del Veneto, con centri mai troppo urbani e periferie sacrificate ad un pragmatismo produttivo, dove sibilanti strade statali lambiscono l'opulenza blindata di anonime villette trincerate dietro inferriate di porte e finestre. Nel descrivere tutto questo, Garrone veicola lo sguardo con inquadrature soffocate, capaci però di rievocare l'essenza delle cose rimandando il loro senso alla ricostruzione dello spettatore, che attraverso la suggestione di queste riesce a ricomporre il carattere d'insieme e fornire identità alla scena. Le immagini nel film giocano un ruolo essenziale, si fanno narrazione e commento in lunghe e misurate inquadrature: dell'ondeggiare delle alghe nel fiume, dei muri incrostati delle terme, dei dettagli dei corpi, degli sguardi e del loro oggetto, fino a vederli svanire in soggettive che vanno via via sbiadendosi perdendo il controllo delle cose ed i loro contorni. Film claustrofobico in cui gli spazi sono costruiti con fuori campo pressanti sull'inquadratura sempre leggermente più chiusa del consentito, alla ricerca di una focalizzazione intima, dettagliata fino al punto di voler quasi oltrepassare la superficie delle cose. Storia estrema ma dai toni realistici, ottenuti come già detto grazie a interpretazioni quasi "stanislavskjiane", fortemente "calate" nei personaggi, in cui l'immedesimazione gioca un ruolo determinante, ma che trova rispondenza anche nella quotidianità dei temi e nel vissuto dello spettatore. Realismo che diventa ancora più forte nell'uso di comparse prese sul luogo, attori non professionisti la cui incertezza sul set è portatrice di un senso di realtà ed immediatezza, contrapponendosi a ciò che avviene per gli attori principali in cui nella mimesi con il personaggio ed il suo mondo sta la cifra stilistica; in questo caso invece è "l'effetto verità" creato dalla recitazione improvvisata, come avviene con le commesse dei negozi, a creare un senso di realismo, l'impressione cioè che gli interpreti stiano recitando loro stessi.
Il talento visivo di Garrone lo rende uno dei pochi autori rimasti al cinema italiano, la cui precocissima predisposizione al controllo della scena è in questo film pari alla bravura degli attori, Vitaliano Trevisan (anche co-sceneggiatore) e Michela Cescon, che sono capaci di essere veri interpreti delle intenzioni del regista e le cui figure riescono a diventare corpi, su cui si disegna lo snodarsi del film. Il suo merito sta nel riuscire a fare film trattando argomenti difficili e anche fastidiosi sfuggendo al dominio cinematografico del bello inscindibile dal "piacevole", atteggiamento oggi assai frequente, in cui ci si guarda bene dallo scuotere civiltà, convinzioni e mentalità del pubblico con soggetti perturbanti. Capacità accentuata da uno sguardo quasi neutro, sempre equidistante, mai morboso, portatore di pietà non retorica ma capace di essere realmente vicino alle vicende della vita, in cui i destini umani scorrono indisturbati sulle inconsapevoli ed impotenti volontà.

Livio Gervasio

L'eleganza è frigida[1]

L'odore del sangue (Italia 2004) di Mario Martone

Mario Martone torna a dirigere un film dopo circa quattro anni. *L'odore del sangue*, tratto dal romanzo postumo di Goffredo Parise, è senz'altro un "film della maturità". Al quarto lungometraggio, il regista napoletano sembra essere arrivato ad uno snodo importante del proprio iter autoriale, come dimostra la scelta del soggetto: storia di uno scrittore e giornalista di guerra di mezza età (un analista, nel libro), lacerato dalle proprie ossessioni, da impulsi latenti, ma essenzialmente dal rapporto conflittuale e irrisolto con la vecchiaia. Martone si confronta quindi col tema della maturità, quella maturità denudata nel testo di Parise, che non è certo un punto d'arrivo, il raggiungimento di uno status quo, quanto, piuttosto, un passaggio transitorio, come il processo di decomposizione, la putrefazione di un frutto troppo maturo. Quella riflessa sul protagonista, Carlo, è una maturità insana, proviene da quella di un uomo, Parise, che, quando comincia a lavorare al libro, ha vissuto da poco un infarto, e probabilmente sente l'avvicinarsi della fine, percepisce il decadimento fisico, la consunzione, lo scemare degli impulsi vitali. L'odore acre di questa marcescenza permea anche il film dall'inizio alla fine, e Martone riesce a costruire un'opera crudele, sensuale ma nel contempo dalla fredda eleganza.
È, questo carattere antinomico, uno degli aspetti più interessanti de *L'odore del sangue*. Si tratta, da un lato, di un lavoro antinaturalista, fortemente studiato sul piano formale, dall'altro di un film sentito, pulsante, chiaro risultato di un percorso intimo ed estetico, che sfugge all'ipocrisia di tanto cinema per cui lo stesso Parise ebbe occasione di esprimere disprezzo: «La verità è che ho un vero fastidio per il cinema, un'idiosincrasia quasi filosofica per la macchina da presa, perché la fotografia cristallizza l'apparenza di una realtà cronologica che è invece più complessa e meglio esprimibile con la parola. Non credo quindi al cinema come arte, è un illusione, un'epifania, dà il senso del nulla»[2].
Martone, con un film concreto, costruisce un rapporto dialettico con la scrittura dell'autore vicentino, materica e percettiva, fatta di oggetti («ricordo moltissimo le cose, gli oggetti, come, con che cuoio e dove è fatta una scarpa, una to-

vaglia, un tavolo, un fucile eccetera. Perché so che per descriverlo è necessario averlo ben guardato ed essersi fatta una cultura su quella scarpa, quella tovaglia, quel tavolo e quel fucile»[3]) ed in questo caso soprattutto di sensazioni, di odori. La sinestesìa, anticipata dal titolo in forma di figura retorica, viene trasposta sul piano propriamente sensoriale mediante i meccanismi di sfasamento e spossessione, dei quali solamente il cinema è capace. In questo senso è possibile stabilire una relazione di continuità con l'opera di Antonioni, nell'attenzione alle "cose", come nella predilezione per i dettagli, insistenti, unità filmiche atte a tradurre la frammentazione e la confusione percettiva dei personaggi. Il gioco di contrasti e di sovrapposizioni, messo in atto ne *L'odore del sangue*, fa sì che lo spettatore venga spinto gradualmente nella soggettività, nell'inconscio del protagonista, le cui pulsioni prendono corpo in un'atmosfera onirica, allucinata ma parallelamente palpabile, fatta di fantasmi di carne, parole che non dicono, sessi che si confondono, in una sistema di presenze e assenze che costituisce la struttura portante del film. Non vedremo mai l'amante di Silvia (la moglie di Carlo, incarnata dal volto androgino e disperato di Fanny Ardant), il ragazzo «molto prepotente», come viene descritto da lei, non vedremo chi la ucciderà, né capiremo con certezza se, nel campo lungo verso la conclusione della vicenda, fosse lei a prostituirsi sotto gli occhi colpevolmente impassibili del protagonista (non sapremo nemmeno se Carlo darà sfogo alla propria omosessualità latente, in uno degli incontri con i transessuali di cui è disseminato il film). In questa direzione, anche la scelta di non girare la scena finale del processo, presente nel libro, asseconda la visione fondamentale dello scrittore, che, come scrive Claudio Altarocca: «è di attrazione e repulsione, di apertura e di chiusura, di rivelazione e di mistero. Tutta la sua opera rivela questo sentimento e una tale struttura antinomica. Il suo "mito personale" [...] è questa ambiguità costitutiva, L'Assenza, la vita che non può prescindere dalla morte. [...] Si direbbe che agisca in Parise un indelebile "complesso di colpa" ampliato a visione del mondo»[4].

Colpa con la quale Martone ci abbandona, in quella fredda stanza di obitorio, nella luce gelida in cui Placido barcolla, di fronte al corpo flagellato di Fanny Ardant.

In un uno stacco di montaggio improvviso perdiamo tutte le coordinate spaziali, come nel brusco risveglio da un lungo sogno. Il tragico si impone per la prima volta nel film, e il ritorno alla realtà coincide paradossalmente con un utilizzo anomalo della scena, che in questa sequenza appare fortemente teatralizzata. Tutta la pellicola sembra intrisa della presenza di Parise. Il protagonista è stato modificato da Martone pensando a lui, ai suoi reportage di guerra (le scene in cui Michele Placido scrive al computer ne riprendono alcuni brani), il punto di vista sui particolari della natura, sugli oggetti, sulla Roma decadente, è quello di un curioso, di uno scrittore, di uno che preferisce «immaginare, non vedere le immagini»[5].

Al romanzo, centrale, sono state fuse altre opere: *Sesso*, *Roma* ed *Estate* dai *Sillabari*. Da quest'ultimo racconto breve proviene la prima parola che sentiamo pronunciare al protagonista: «Planipteridoe».

La bellissima sequenza introduttiva contiene già molti dei temi del film: si tratta di un montaggio frammentario (Jacopo Quadri ha contribuito a fare di questo film una rarità rispetto all'avvilente panorama italiano, adagiato sul più piatto naturalismo), piccolo documentario dell'amore perfetto fra Carlo e Lù, la sua giovane amante, o il suo «ragazzetto», come la chiama lui (uno dei tanti richiami alla classicità: si pensi alla figura del poeta della Roma decadente, agli amori bisessuali, ai riferimenti al culto della bellezza e della forza fatti da Silvia a proposito del suo amante, o al fatto che lei stessa lavori, fra le rovine, a degli scavi archeologici). Subito uno dei *leitmotiv* del film: il rapporto con la ragazza sarà sempre collocato in campagna, al mare, in ambienti vivi, rigogliosi. In antitesi, quello con Silvia sarà sempre posto in scenari aridi, pietrificati, in una Roma notturna e putrescente, e nel finale, nella città che ne presagirà la morte: Venezia.

Non è casuale che il protagonista ci venga presentato subito nudo, inerme, come non è un caso che la sua prima linea di dialogo sia una puntigliosa precisazione lessicale, a dimostrazione che il linguaggio è dall'inizio uno dei nodi centrali de *L'odore del sangue* (come anche della poetica di Parise, che con i suoi *Sillabari* proponeva una riformulazione del linguaggio letterario, il ricominciare a «sillabare le parole»).

Carlo usa il linguaggio per mestiere, è uno scrittore. Con il linguaggio cerca di spiegare le sue ossessioni, di razionalizzarle (arriverà a citare Hegel: «Ciò che è reale è razionale»), si accanisce sulle parole con cui Silvia racconta del giovane amante, sulle descrizioni del suo pene. Lù non sa manipolare il linguaggio, le sue parole sono distorte, spezzettate, infantili («ombra arruffata», «maestro di cose inutili»). «Le tue parole mi fanno schifo» dirà al protagonista, nel momento in cui i due si distaccheranno definitivamente. Silvia parla ma non dice, le sue telefonate sono ora allusive, ora omissive, le sue descrizioni sembrano volutamente criptiche, i suoi discorsi con Carlo sono un gioco di sadomasochismo verbale. L'approccio intellettuale del protagonista a poco a poco si dimostrerà inconsistente, come le sue parole, contrapposte all'azione del giovane rivale. Dopo un primo compiacimento perversamente curioso, legato ad un sentimento di attrazione-repulsione di matrice omosessuale per l'amante di Silvia, il protagonista sprofonderà in un baratro dal quale solo la morte della moglie lo potrà far riemergere. Ancora una volta «la vita che non può prescindere dalla morte». L'astrazione, le formule, come "niente esclusive", riferita al rapporto coniugale, lasceranno il posto al tentativo di «tornare padrone a casa propria», ad una ricerca di riaffermazione virile (Carlo si troverà fra le mani un libro del ragazzo: *Essere un uomo*), irrazionale quanto disperata. L'immobile e cerebrale borghesia intellettuale romana, sconfitta da orde di nuovi barbari, da giovani neofascisti, figli non più della periferia violenta, ma di quel «generone fatto di bacchettoni e papalini» di cui Parise, alla fine degli anni Settanta, descriveva la nascita . Il linguaggio soccombe di fronte al primato del corpo, della carne, dei sensi. Tutto ciò diviene evidente nel finale: Carlo vede il cadavere livido di Silvia. Non resta che il silenzio. Forse anche quell'odore «molto simile a quello dei macelli all'alba, ma infinitamente più dolce e lievemente nauseabondo, anzi, per essere più precisi, esilarante»[6].

Maurizio Buquicchio

L'odore del sangue

L'odore del sangue

Note

1. Goffredo Parise, "L'eleganza è frigida", in *Opere*, Mondadori, Milano 1989.
2. Goffredo Parise, in Claudio Altarocca, *Goffredo Parise*, La Nuova Italia, Firenze 1972, p. 7.
3. *Ibidem*, p. 2.
4. *Ibidem*, pp. 165-166.
5. Goffredo Parise, in *Ibidem*, p. 7.
6. Goffredo Parise, *L'odore del sangue*, Rizzoli, Milano 2000, p. 5.

Tra grottesco e gotico

The Ladykillers (Usa 2004)
di Joel e Ethan Coen

La domanda più attuale sembra essere: che cosa sta succedendo ai fratelli Coen? L'interrogativo si pone di fronte alle recenti operazioni cinematografiche intraprese dai due cineasti, contrassegnate dalla presenza di divi importanti, dal genere commedico/comico come unico orizzonte possibile, dalla sensazione di trovarsi di fronte a "vacanze" d'autore rispetto a film del passato evidentemente più ragionati e importanti (*Barton Fink, Fargo, Il grande Lebowski, L'uomo che non c'era*).

Il precedente *Intolerable Cruelty* aveva peraltro il merito di scuotere con energia e intelligenza la tradizione della commedia del rimatrimonio, grazie ad alcune trovate di sceneggiatura davvero intelligenti e a una verve narrativa degna delle migliori pochade. D'altra parte, il successo di pubblico – almeno in America – non era arrivato alle dimensioni sperate, segno che anche il più lieve dei film dei Coen viene percepito come troppo ostico e "weird" per il grande pubblico. Questa sproporzione si conferma con *The Ladykillers*, dove – se non le intenzioni dei due registi sabotatori – almeno le speranze della produzione nei confronti del successo del film erano ben altre. La presenza di Tom Hanks non ha garantito gli incassi previsti, anzi si può ben dire che *The Ladykillers* è stato un sonoro tonfo commerciale. La speranza era alimentata dal fatto che il film di partenza, *La signora omicidi*, è conosciuto e amato in tutto il mondo come una deliziosa dark comedy per famiglie, dalla presenza del divo e dalla certezza che ancora una volta i Coen avrebbero scelto il registro brillante. Bene: chiunque veda *The Ladykillers* si può rendere perfettamente conto della sua scarsa commestibilità. Il film, infatti, è permeato da uno humor nero e da un immaginario sudista e tenebroso che – sempre percepibili – stridono con le attese dello spettatore da popcorn movie. Inoltre, i personaggi dei Coen, anche quando – come qui – rappresentano figure al limite del demenziale, denunciano un'isteria e tratti talmente grotteschi da risultare difficilmente empatici per un pubblico più vasto. Per tutte queste ragioni, *Prima ti sposo poi ti rovino* e *The Ladykillers* sembrano rappresentare un dittico nel quale i Coen – pur avvicinandosi allo spettacolo hollywoodiano di grande produzione – non trovano (o non vogliono trovare, se si preferisce) il modo di dialogare con una audience più vasta che non sia quella, sia pur ormai appassionata, che li segue da sempre. E d'altra parte, proprio questi ammiratori si trovano spiazzati di fronte a film innegabilmente più leggeri e occasionali, e tendono a rifiutarli in blocco, ritirandosi delusi, o a sopravvalutarli rabbiosamente, senza tenere conto delle debite proporzioni.

Non essendo questo articolo un processo alle intenzioni, non mi interessa comprendere che cosa abbia spinto i due registi alle recenti scelte. Quel che importa sono i risultati. E, per chi scrive, *Prima ti sposo poi ti rovino* e *The Ladykillers* sono due ottimi film, intelligenti e spesso esilaranti, densi di riferimenti (la storia della commedia in un caso, la letteratura gotico-americana nell'altro) in grado di deliziare, al solito, anche i più raffinati tra gli esegeti. Giova ripeterlo: i capolavori cui i fratelli Ceon ci hanno abituato sono piuttosto lontani, eppure si tratta di opere che possiedono il dono dell'ironia e che sono sontuosamente costruite. In questo caso, il rapporto con *La signora omicidi* si chiude decisamente in attivo. Non è uno scandalo affermare che *The Ladykillers* è superiore all'originale, il quale – specie rivisto oggi – denuncia una fragilità compositiva non di poco conto e una limitatezza cinematografica piuttosto evidente. Eppure, il successo di quel film è stata cosa vera, così come la notorietà della trama. I Coen hanno trasformato in meglio praticamente ogni elemento del film di Mackendrick: al posto della casetta londinese di una perfetta vecchietta Britannica, il Mississippi abitato da una solitaria e grassa vecchia signora afroamericana; in sostituzione dei pappagalli, un gatto rosso che sottrae dita mozzate ai legittimi proprietari; invece che un colpo alla stazione dei treni, una rapina a un casinò su una chiatta. Anche le atmosfere sono cambiate: il british humour (francamente stucchevole) del film d'origine viene rimpiazzato da una comicità volutamente greve, che talvolta guarda allo slapstick (le cadute, le esplosioni, gli infortuni) e altre all'ironia grottesca, che i Coen sanno modulare meglio di chiunque essendo gli unici a non eliminarne l'elemento disturbante.

Dal punto di vista narrativo, inoltre, i Coen aggiungono una strepitosa presentazione dei personaggi che partecipano alla rapina, trovando proprio lì i momenti migliori del film – si pensi alla partita di football in soggettiva (semplicemente irresistibile) o all'addestratore di cani che finisce col soffocare il cucciolo. Come allora, anche oggi *The Ladykillers* soffre un po' la concentrazione spaziale (la cantina dove il finto gruppo di musicisti lavora al colpo). Detto questo, il valore del film è incerto solo se misurato in relazione al resto dell'opera dei Coen. Come dicevo, è una questione di sostanza: anche questa volta, di materiale ce n'è a dovizia (il gotico del sud, appunto, ma anche il rapporto ambivalente che il racconto intrattiene con Edgar Allan Poe, l'anamorfosi rispetto agli stereotipi dell'America meridionale, la solita filosofia al negativo e il consueto discorso sul ruolo del denaro, la rapina o la truffa come segno ritornante delle relazioni sociali, la rappresentazione dell'immaginario tra sublime e grottesco – come evidenzia l'isola dei rifiuti all'orizzonte, dove tutti i corpi vanno a finire). E però la sensazione di un gioco tutto in superficie, di un disimpegno rispetto alle implacabili meditazioni filosofiche di alcuni dei film citati in precedenza, si fa indubbiamente strada. Non c'è nulla di male, sia chiaro. Nessuno, nemmeno Kubrick, ha girato esclusivamente capolavori. Non c'è quindi bisogno né di disperarsi né di trasformare questi ultimi film in ciò che non sono. Sarebbe tanto meglio goderseli e basta, visto che sono meglio del 95% del cinema contemporaneo distribuito in sala, e attendere curiosi il futuro.

Roy Menarini

The Ladykillers

The Ladykillers

Peccato, questo libro non è un albergo

Davide Manti, *Ca(u)se perturbanti. Architetture horror, dentro e fuori lo schermo. Fonti, figure, temi*, Lindau, Torino 2003

Adocchiato il volume sul banco di una libreria, il colpo di fulmine è stato immediato: finalmente una corposa trattazione interamente dedicata ai fortissimi ma poco esplorati, almeno qui in Italia, legami tra l'architettura (soprattutto residenziale) e il perturbante cinematografico.
A pagina 9 dell'*Introduzione* leggo: «[La] possibilità di vedere incarnarsi nell'aspetto di certi arredi domestici situazioni e rapporti psicologici degli abitanti è uno degli assunti da cui partiranno le analisi di questo libro. Il cui oggetto, a scanso di equivoci, è la *cinerappresentazione perturbante dell'architettura* e, nello specifico, del *domestico*, della *casa* come la si intende comunemente» (i corsivi sono dell'autore, abbondano in tutto il volume). Per alcuni minuti mi cullo nell'idea di aver fatto un ottimo acquisto.
L'autore, apprendo dal retro-copertina, si è laureato in architettura. Pregusto allora pagine e pagine sull'uso di soffitti contraffatti, di luci improbabili se non impossibili, sulle dimensioni "perturbanti" di corridoi, ascensori, sulle teorie del colore finalmente applicate a numerosi casi concreti...
Avrei forse compreso il perché della diabolica fascinazione esercitata su di me (e su molti altri) da film come *Coma profondo, Session 9, Dietro la porta chiusa*, e da qualunque titolo, anche mediocre, come il recente film per la Tv *The Glow* (Craig R. Baxley, 2002), che possa introdurmi in case infestate (goticheggianti o meno), ospedali funzionalisti, collegi, hotel, ex manicomi e altre simili delizie?
La risposta è no. Dopo 400 pagine (e 29 euro spesi, non dimentichiamolo), la frustrazione è notevole, il piacere della lettura quasi nullo. Il libro è per lo più illeggibile e risulta interessante solo a tratti, quando i riferimenti a film e/o edifici – a volte anche alla storia degli insediamenti umani (cfr. p. 101 e segg.) e dell'architettura – sono puntuali e ben scelti. Purtroppo la sensazione generale è di affondare in troppe citazioni (spesso riportate da libri altrui – citazione da citazione) atte, nella prima parte del libro, a creare un panorama teorico (troppo) esaustivo sul che cosa sia il perturbante e da dove nasca, nella seconda a continuare un percorso che non sembra arrivare da nessuna parte, perdendosi tra riferimenti filosofici, antropologici e psicologici a volte indecifrabili. La seconda sezione, annunciata a p. 125 come «un discorso sulla scenografia horror» attraverso i temi del perturbante faticosamente enucleati in precedenza, rimane sospesa tra teorie e categorie. Alcuni paragrafi in "Valore e formalismi della paura spaziale" sembrano finalmente introdurre un'analisi dettagliata del come mostrare sullo schermo nevrosi e fobie, sospese tra un passato collettivo dell'umanità e la crisi dell'abitare moderno, come la claustrofobia, la sindrome d'accerchiamento, la paura d'essere sepolti vivi, l'agorafobia, la nictofobia ecc. Ma la delusione anche qui è immediata.
Le numerose citazioni però a qualcosa sono servite. Abbandonando al suo destino questo corposo quanto poco interessante studio, è invece forse il caso di procurarsi altri testi che sembrano imprescindibili come *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely* di Anthony Vidler (1992) e *Perdersi. L'uomo senza ambiente* di Franco La Cecla (2000). E il cinema? Nel volume di Manti ce n'è davvero poco – scarse e brutte anche le foto da film che dovrebbero essere fondamentali in uno studio simile – e le schedine che chiudono i capitoli della seconda parte sono troppo brevi e generiche (solo sull'Overlook Hotel di *Shining* e sulla casa di *Psyco* si potrebbero compilare monografie, accennarne brevemente è quasi ridicolo). E forse, tra queste schedine, mi sarebbe piaciuto trovarne alcune di sapore italiano dedicate, ad esempio, alle case e ai luoghi del primo Pupi Avati (posso testimoniare che la Colonia Marina Varese "protagonista" di *Zeder* è tuttora meta di "pellegrinaggi" in quel di Milano Marittima) o all'istituto di *Suspiria* di Dario Argento.
Inoltre: *Ombre e nebbia* non è un film di Alain Resnais, non è Brackhage ma Brakhage, non è Frank Owen Ghery ma Gehry (sbagliato in due sezioni diverse, e l'autore è un architetto).
Nella seconda pagina di *Ca(u)se perturbanti* si legge «In copertina: un'immagine tratta da». Perplessi e senza risposte fin dall'inizio?

Valentina Cordelli

Libri ricevuti

Le segnalazioni non escludono la possibilità di una recensione in questo o in altri numeri della rivista. L'ordine è quello dell'arrivo dei volumi in redazione.

Giacomo Manzoli, *Cinema e letteratura*, Carocci, Roma 2004, pp. 128, € 8.50.

François Albera, *Avanguardie*, Il Castoro, Milano 2004, pp. 172, € 14.50.

Simonetta Cargioli, *Sensi che vedono. Introduzione all'arte della videoinstallazione*, Nistri-Lischi, Pisa 2002, pp.172, ill., € 15.

Corinna Müller, *Vom Stummfilm zum Tonfilm*, Fink, München 2003, pp. 418, ill., € 49.90.

Reiner Ziegler, *Kunst und Architektur im Kulturfilm 1919-1945*, UVK, Konstanz 2003, pp. 398, ill., € 28.

Louise Brooks, *Lulu a Hollywood*, Ubulibri, Milano 2003, pp. 152, ill., € 16. Seconda edizione, rivista, del volume pubblicato, dallo stesso editore, nel 1984.

Laura Vichi, *Jean Epstein*, Il Castoro, Milano 2003, pp. 200, ill., € 12.90.

Malte Hagener, Johann N. Schmidt, Michael Wedel (Hg.), *Die Spur durch den Spiegel. Der Film in der Kultur der Moderne*, Bertz, Berlin 2004, pp. 448, ill. Raccolta di studi in onore dei sessant'anni di Thomas Elsaesser. Saggi, tra gli altri, di Ch. Blümlinger, L. Quaresima, F. Kessler, Y. Tsivian, G. Nowell-Smith, K. Kreimeier, Th. Y. Levin, R. Bellour, D. Bordwell, G. Koch.

Simonetta Cargioli, a cura di, *Le arti del video. Sguardi d'autore fra pittura, fotografia, cinema e nuove tecnologie*, ETS, Pisa 2004, pp. 254, ill., € 16. Raccolta di testi originali scritti da giovani studiosi dell'Università di Pisa.

Gernot Heiss, Ivan Klime?, Hg., Obrazy ?asu/Bilder der Zeit, Národní Filmov?Archiv, Praha-Brno 2003, pp. 512, ill. Raccolta di saggi sul cinema ceco e austriaco degli anni '30 in edizione bilingue ceca e tedesca.

Veronica Innocenti, Valentina Re, a cura di, *Limina. Le soglie del film/Film's Thresholds*, Furum, Udine 2004, pp. 576, ill. € 28. Atti del X "Convegno Internazionale di Studi sul Cinema" di Udine. Tra gli autori: D. Andrew, F. Jost, G. Stewart, A. Aprà, P. Sorlin, F. Albera, Ph. Dubois, R. Menarini, A. Gaudreault, F. Kessler, R. Odin, A. Sargeant, V. Hediger, D. Nasta, V. Sánchez-Biosca, L. Zanoncelli, R. Eugeni, G. Rondolino, N. Noussinova, C. Tybjerg, G. Tinazzi, A. Raengo.

Günter Krenn, Hg., *Walter Reisch. Film schreiben*, Film Archiv Austria, Wien 2004, pp. 368, ill. in b/n e a colori. Dedicato al grande sceneggiatore del cinema austriaco, tedesco e hollywoodiano.

Chiara Tartarini, *Anatomie fantastiche. Indagine sui rapporti tra il cinema, le arti visive e l'iconografia medica*, Clueb, Bologna 2004, pp. 240, ill., € 21.

Lucilla Albano, *Lo schermo dei sogni. Chiavi psicoanalitiche del cinema*, Marsilio, Venezia 2004, pp. 194, ill., € 9.90.

Siegfried Kracauer, *From Caligari to Hitler. A Psychological History of the German Film. Revised and Expanded Edition*, Edited by Leonardo Quaresima, Princeton University Press, Princeton-Oxford 2004, pp. 348 + LII, ill. Edizione critica del classico studio di Kracauer. Rispetto alla versione d'origine (1947) è stata rivista la bibliografia, è stata aggiunta una bibliografia aggiornata, è stato completamente reimpostato l'indice dei film (segnalando anche le eventuali edizioni americane), è stata compilata una lista delle revisioni del testo rese necessarie dalle nuove acquisizioni storiografiche e dal ritrovamento di diversi film considerati perduti all'epoca dell'uscita del libro. Con una introduzione del curatore.

Multiple and Multiple-language Versions/Versions multiples, Edited by Nata?a Durovi?ová with the collaboration of Hans-Michael Bock, "Cinema & Cie", n. 4, Spring 2004, pp. 150, € 15.50. Contiene i testi delle relazioni proposte alla I Edizione della "Spring School" di Gradisca (marzo 2004). Contributi, tra gli altri, della curatrice, P. Sorlin, D. Pozzi, R. Calabretto, P. Mare?, Ch. O'Brien

Angela Dalle Vacche, Ed., *The Visual Turn. Classical Film Theory and Art History*, Rutgers, New Brunswick 2003, pp. 280, ill. Antologia di testi classici, di Benjamin, Ejzen?tejn, Panofsky, Aumont, Balázs, Arnheim, Wölfflin, Levin.

Serafino Murri, *Krzysztof Kieslowski*, Il Castoro, Milano 2004, pp. 166, ill., € 11.90. II edizione della monografia pubblicata nel 1996.

Vincenzo Buccheri, *Takeshi Kitano*, Il Castoro, Milano 2004, pp. 162, ill., € 11.90. II edizione della monografia pubblicata nel 2001.

Franco La Polla, *Sogno e realtà nel cinema di Hollywood*, Il Castoro, 2004, pp. 412, ill., € 35. Seconda edizione, aggiornata (da M. Fadda) del testo pubblicato nel 1987 da Laterza.

Alessandro Cappabianca, *Boxare con l'ombra. Cinema e pugilato*, Le Mani, Recco-Genova 2004, pp. 190, ill., € 15.

Barbara Graspi, *Howard Hawks*, Le Mani, Recco-Genova 2004, pp. 382, ill., € 20.

Daniele Dottorini, *David Lynch. Il cinema del sentire*, Le Mani, Recco-Genova 2004, pp. 178, ill., € 15.

Goffredo Fofi, *Alberto Sordi. L'Italia in bianco e nero*, Mondadori, Milano 2004, pp. 276, € 17.

Orio Caldiron, *Pietro Germi, la frontiera e la legge*, Bulzoni, Roma 2004, pp. 172, € 14. Raccolta di scritti di e su Germi.

Mino Argentieri, *L'occhio del regime*, Bulzoni, Roma 2003, pp. 308, € 22. Nuova edizione accresciuta e aggiornata del classico studio pubblicato nel 1988 (Vallecchi).

Valentina Valentini, *Le storie del video*, Bulzoni, Roma 2003, pp. 340, € 23. Raccolta di saggi (già pubblicati in altre sedi)

Valentina Valentini, *Le pratiche del video*, Bulzoni, Roma 2003, pp. 380, ill., € 23. Raccolta di interviste (già pubblicate in altre sedi).

Vsevolod Mejerchol'd, *1918. Lezioni di teatro*, Ubulibri, Milano 2004, pp. 102, ill., € 11.50. Prima edizione italiana di testi trascritti dagli allievi del regista russo.

Antonio Roversi, *Introduzione alla comunicazione mediata dal computer*, Il Mulino, Bologna 2004, pp. 240, € 20.

Paolo Caneppele, *La repubblica dei sogni. Bruno Schulz, cinema e arti figurative*, Kinoatelje, Gorizia 2004, pp. 126, ill., s.i.p. Sulla presenza del cinema nella formazione e nell'opera dello scrittore. Con numerosi materiali inediti. Postfazione di S. Scandolara.

Antoine De Baecque Serge Toubiana, *François Truffaut. La biografia*, trad. di Elga Mugellini, Michela Greco, Lindau, Torino 2003, pp. 654, ill., € 30. Pubblicato in Francia nel 1996.

Joël Magny, *Il punto di vista*, trad. di Michela Greco, Lindau, Torino 2004, pp. 96, ill., € 12.80.

Vincent Pinel, *Il montaggio*, trad. di Michela Greco, Lindau, Torino, 2004, pp. 96, ill., € 12.80.

Emmanuel Siety, *L'inquadratura*, trad. di Michela Greco, Lindau, Torino 2004, pp. 96, ill., € 12.80. Edizione italiana dei primi tre titoli di una collana francese pubblicata dai "Cahiers du Cinéma".

Toni D'Angela, *Il cinema western. Da Griffith a Peckinpah*, Falsopiano, Alessandria 2004, pp. 248, ill., € 15. Raccolta di saggi originali. Tra gli autori: B. Fornara, A. Crespi, C. Gaberschek, E. Mosconi, S. Della Casa, R. De Berti, R. De Gaetano.

Flavio De Bernardinis, *L'immagine secondo Kubrick*, Lindau, Torino 2003, pp. 140, ill., € 16.

Emanuele Bigi, *L'ombra e il profilo. La TV di Alfred Hitchcock*, Lindau, Torino 2003, pp. 144, € 14.50.

Marco Senaldi, *Van Gogh a Hollywood*, Meltemi, Roma 2004, pp. 118, ill., € 13. Sul *Biopic*.

Lorenzo Esposito, *Carpenter, Romero, Cronenberg. Discorso sulla cosa*, Editori Riuniti, Roma 2004, pp. 112, € 14.

Christian Delage, a cura di, *Modern Times*, Cineteca Bologna/Le Mani, Bologna-Recco (Genova) 2004, pp. 392, ill in b/n e a colori, € 30. Cura in collaborazione con Cecilia Cenciarelli. Raccolta di saggi originali e soprattutto di documenti originali sul film di Chaplin. Splendido apparato iconografico. Realizzato sulla base dei documenti conservati negli archivi Chaplin.

Giulia Carluccio, Giacomo Manzoli, Roy Menarini, a cura di, *L'eccesso della visione. Il cinema di Dario Argento*, Lindau, Torino 2003, pp. 266, € 19. Raccolta di saggi originali.

Gian Piero Brunetta, *Gli intellettuali italiani e il cinema*, Bruno Mondatori, Milano 2004, pp. 162, € 16.

Alessandro Amaducci, *Banda anomala. Un profilo della videoarte monocanale in Italia*, Lindau, Torino 2003, pp. 158, ill., € 11.50.

Ilaria Borghese, Mariapia Comand, Maria Rita Fedrizzi, a cura di, *Sergio Amidi sceneggiatore*, Ass. "Sergio Amidi"/Centro Studi Amidei/ DAMS Gorizia, Udine 2004, pp. 446, ill. in b/n e a colori, s.i.p. Raccolta di saggi originali e materiali su tutti i film sceneggiati da Amidi. Ricchissima, e spesso inedita, selezione di documenti. Splendido apparato iconografico. Pubblicato in occasione del "Premio Sergio Amidei" 2004.

Irène Bessière, Jean A. Gili, a cura di, *Histoires du cinéma. Problematique des sources*, Institut National d'Histoire de l'Art/Maison de Sciences de l'Homme/Université de Paris I/AFRHC, Paris 2004, pp. 342, ill., € 30. Atti di due Convegni tenutisi a Parigi nel giugno 2001 e novembre 2002. Tra gli autori: F. Albera, G. P. Brunetta, F. de la Bretèque, J. A. Gili, R. Gubern, M. Lagny, M. Marie, L. Quaresima.

Luca Aimeri, Giampiero Frasca, *Manuale dei generi cinematografici. Hollywood: dalle origini a oggi*, UTET Libreria, Torino 2002, pp. 406, € 19.

Paolo Peverini, *Il videoclip*, Meltemi, Roma 2004, pp. 190, ill., € 17.

Andrea Nobile, Viola Rispoli, Andrea Tarquini, *Fare un corto*, Dino Audino, Roma 2004, pp. 174, € 12.

Fulvio Carmagnola, *Plot. Il tempo del raccontare. Nel cinema e nella letteratura*, Meltemi, Roma 2004, pp. 240, € 19.25.

Anna Camaiti Hostert, *Metix. Cinema globale e cultura visuale*, Meltemi, Roma 2004, pp. 236, € 19.25.

"Bianco e Nero", inverno 2003 (n. 547), pp. 292, ill., € 48. Riprende le pubblicazioni (edita da Carocci) la rivista del Centro Sperimentale di Cinematografia. Nella sezione monografica di questo numero triplo (che recupera l'annata 2003) ampia raccolta di saggi originali, documenti e immagini sul LUCE e sulla riscoperta del suo archivio cartaceo (a cura di S. Celli). Nelle altre sezioni saggi di C. D'Amico, L. Micciché, M. de Oliveira, P. Bertetto, M. Locatelli, T. Subini. Progetto grafico di Stefano Ricci.

"Cinegrafie", n. 17, pp. 452, €. 17. Pubblicata in occasione del "Cinema Ritrovato" 2004. Saggi su *Prima della rivoluzione*, Chaplin, e sulle varie sezioni del festival bolognese.

Maschera e volto, mito e realtà

Big Fish. Le storie di una vita incredibile (Usa 2003) di Tim Burton

Il lungometraggio numero dieci di Tim Burton è, aspetto inedito per il regista californiano, il fedele adattamento di un romanzo, l'omonimo *Big Fish*, pubblicato nel 1998 dall'esordiente Daniel Wallace[1]. Nonostante ciò, si tratta di un film pienamente inscrivibile nel suo percorso registico, piuttosto lontano, a dire il vero, da quell'estetica *dark* e gotica che l'ha reso famoso, ma capace di instaurare, come dimostrerà l'analisi dell'adattamento, una dialettica feconda con le tappe che l'hanno preceduto.

Il romanzo di Wallace, già autore di racconti, nonché illustratore (disegna magliette, magneti da frigorifero e biglietti d'auguri), ha, in originale, un significativo sottotitolo: *A Novel of Mythic Proportions*. Del tutto fuori dal comune, infatti, sono le avventure di Edward Bloom, che, sorretto dal suo incrollabile vitalismo, ha viaggiato in lungo e in largo. Domando un gigante, salvando una donna misteriosa nel fiume, entrando in possesso di un occhio magico, comprando una città, e compiendo altre innumerevoli gesta al limite tra la realtà e la fantasia. Il figlio William, al capezzale del padre afflitto da un male incurabile, vorrebbe che lui finalmente svelasse la sua natura autentica, e non si celasse dietro i soliti, mirabolanti racconti. Con l'avvicinarsi della morte di Edward, William riuscirà progressivamente ad entrare in contatto con l'ingombrante figura paterna, e ad immaginare per lui, come da suo desiderio, una nuova vita nei fiumi come il Pesce più Grande che si sia mai visto, amorevole con i bambini che vogliono essere trasportati sul suo dorso e dispettoso verso le barche dei pescatori. Il romanzo, composto di brevi capitoli, ha un andamento narrativo frammentario, episodico, ed è fondato sull'alternanza tra un presente triste e prosaico e le avventure passate, rievocate da William nel tentativo di ricostruire la vera identità del padre. La girandola di esperienze di Edward si inscrive nella tradizione tipicamente americana del *tall tale* (il racconto esagerato, la panzana[2]), la quale non può che risultare particolarmente congeniale a Burton, i cui film hanno sempre manifestato una dimensione fiabesca e un piacere dell'affabulazione (si pensi, per esempio, all'esplicito «C'era una volta» pronunciato dalla nonna in *Edward mani di forbice* o al commosso omaggio, nel film omonimo, ad Ed Wood, il regista che voleva raccontare storie straordinarie senza esserne capace).

Big Fish mantiene, nell'adattamento cinematografico, l'alternanza tra reale e fantastico (o presunto tale), ma la narrazione è meno dispersiva e poggia su due elementi che nel romanzo hanno un peso secondario: il conoscere, da parte di Edward, le modalità della propria imminente morte (viste nell'occhio di una strega quando era ragazzo) e la storia d'amore con la moglie Sandra, un personaggio cui il romanzo dedica poche pagine, e che nel film, invece, è oggetto di una difficoltosa conquista e di una dedizione assoluta; se nel romanzo Edward intrattiene a Spectre, la città da lui comprata, una relazione con un'altra donna (pur trasfigurata nella fantasia dei suoi racconti: la donna, non vedendolo per lungo tempo, si esilia all'interno della sua casa che viene circondata da una palude[3]), nel film William, indagando sul passato del padre, scoprirà la sua incrollabile fedeltà alla moglie (ma può il film di una Major mettere in discussione la fedeltà coniugale di uno dei suoi eroi?). D'altronde, il valore della famiglia assume maggiore rilievo anche sotto altri punti di vista: la relazione irrisolta tra padre e figlio che sta al centro del romanzo (che, inoltre, è di per sé un tema caro a Burton) viene caricata di ulteriori risonanze facendo di William un uomo sposato prossimo alla paternità (la moglie francese è al settimo mese di gravidanza). L'importanza attribuita al focolare domestico va di pari passo con lo slancio ottimista, da *self-made-man*, che anima il peregrinare di Edward Bloom; in questo, il film ha pienamente rispettato l'impianto ideologico del romanzo. Edward (vero e proprio *nomen omen* del cinema burtoniano) è un diverso di genio, un avventuriero megalomane e infantile, che sogna l'immortalità, ben integrato, tuttavia, nei meccanismi sociali: una novità per il regista, i cui celebrati *freaks*, pur legati essi stessi ambiguamente ai valori della società, diventavano il tramite per evidenziare i lati oscuri della rispettabilità borghese (esemplare il destino di Edward mani di forbice, costretto a riappropriarsi della sua solitudine nel castello). Burton, ad ogni modo, sintetizza visivamente l'ambivalenza del protagonista inquadrando la sua grande casa dal basso verso l'alto, esaltandone l'eccezionalità e richiamando alla nostra mente le altre case o castelli isolati che attraversano il suo cinema.

Sul piano figurativo, il racconto di Wallace spinge il consacrato estro di Burton verso direttrici per lui piuttosto insolite: se in precedenza egli visualizzava uno spazio fantastico in cui i confini tra reale ed illusione, tra vita e morte, tra razionale ed irrazionale sfumavano, in *Big Fish* è rinvenibile, invece, una netta opposizione tra la casa della famiglia Bloom, dove si consuma la malattia (e dove non mancano tutti gli orpelli di una ordinaria vita borghese: William sbuffa quando vede appesa alla parete la foto della sua laurea...), e gli spazi delle imprese picaresche di Edward. Relativamente a questi ultimi, inoltre, Burton abbandona in larga parte la messa in scena cupa e gotica che a lungo ha contraddistinto il suo cinema, a favore di una rappresentazione che, concordemente all'ottimismo di Edward, è più solare e luminosa, degna di un luna park stravagante e spettacolare, certamente memore del nostro Fellini. La visione che forse resta più impressa è Spectre, una piccola città perfetta e luccicante che Edward incontra durante il suo cammino, anche se, in questo caso, è stata operata una variazione rispetto al testo letterario, dove la città è in rovina sin dal primo incontro (nel film è l'immobilismo in cui si cullano i suoi abitanti che porterà la città alla decadenza, spingendo il Nostro a comprarla e a ristrutturarla). Seguendo l'itinerario del protagonista, ci imbattiamo in luoghi o personaggi ancora riconducibili ad un'atmosfera cupa e gotica: la strega dall'occhio di vetro, un bosco pieno di ragni, tutte le scene ambientate nel mondo del circo; ma non si tratta soltanto dell'intervento autoriale di Burton, come potrebbe far pensare l'assenza nel romanzo degli elementi sopraccitati (vi si può rinvenire soltanto la figura della donna con l'occhio di vetro, che però non è una strega); è, in realtà, una sfaccettatura contemplata dallo stesso Wallace, semplicemente perché il mistero e la paura sono ingredienti forse inscindibili dalla *tall tale*, ed infatti affiorano a più riprese nel romanzo. Si pensi soltanto all'episodio in cui il quartiere dove vivono i coniugi Bloom è assediato da violenti cani randagi, ed Edward corre in soccorso di una bambina strappando il cuore del cane che l'ha attaccata[4].

Come risulterà ovvio, i termini con cui abbiamo circoscritto l'analisi dell'adattamento (maschera/volto, mito/realtà) non vanno considerati antitetici: William Bloom recupera pienamente la figura paterna quando si rende conto che i suoi mirabolanti racconti sono capaci di veicolare valori profondi ed imprevedibili; e quando si rende conto che le sue infinite maschere non sono altro che la proiezione di un individuo sì megalomane e sfuggente, ma generoso, fedele alla sua famiglia, nonché protagonista di incontri davvero straordinari (che sia stato soltanto relativamente bugiardo lo dimostra la parata di personaggi presente al suo funerale — le danzatrici orientali, il gigante Karl, il direttore del circo ed altri, tutti coloro, insomma, che per anni hanno arricchito i suoi racconti). La doppiezza insita nel romanzo di Wallace permette a Burton, diversamente dal solito, di non appoggiarsi soltanto ad un universo marcatamente fantastico, ma di contrapporre dimensione mitica e realtà ordinaria (a suo modo, l'aveva già fatto in *Ed Wood*), per arrivare, nella scena finale del funerale (assente nel romanzo), ad integrare la prima nella seconda: la sola presenza dei compagni d'avventure di Edward, grati e commossi, da un lato testimonia, ovviamente, il dolore della vita (e non è poco per un regista considerato spesso troppo infantile), dall'altro certifica la necessità di far trionfare la fantasia e l'immaginazione all'interno del nostro piccolo mondo delle pratiche quotidiane[5]. Il percorso di William è, in fin dei conti, lo stesso di Ichabod Crane, il protagonista di *Il mistero di Sleepy Hollow*, perché entrambi, convinti inizialmente di sapere tutto della vita, capiscono a poco a poco che soltanto affidandosi ad una dimensione irrazionale e fantastica possiamo comprendere e valorizzare la realtà fino in fondo.

Roberto Vezzani

Big Fish

Big Fish

La lettera

La Princesse de Clèves (Mme de La Fayette, 1678) e *A carta* (M. de Oliveira, 1999)

Lo slittamento dei titoli di testa (tradizionalmente il primo segnale di ingresso nel mondo finzionale) all'interno del corpo del film, dopo una sequenza d'apertura che si fa variamente carico della funzione inaugurale, è un fenomeno oggi consueto[1]. Tuttavia, in *La lettera* (*A carta*, M. de Oliveira, 1999), quello che viene prima dei titoli non è un'anticipazione, lasciata in sospeso, di un frammento che poi ricollocheremo nello sviluppo diegetico, e non è nemmeno un segmento narrativo che riprenderà poi il suo corso, prolungandosi naturalmente nel racconto senza soluzione di continuità. È una porzione di testo che rimane isolata, volutamente isolata, quindi marcata: si trova in una posizione costitutivamente liminare che tende a caricarla di una risonanza ulteriore. C'è una volontà precisa, dietro e dentro questa sequenza, tanto più se pensiamo che ritorna quasi identica nel finale, a chiudere il film e la storia. Una volontà precisa di incorniciamento, di messa in quadro: e l'elemento attraverso il quale e nel quale il film viene racchiuso è un concerto di musica pop. Il protagonista del concerto, il cantante portoghese Pedro Abrunhosa (nella finzione e nella realtà), non lo vediamo sul palco; lo incontriamo prima (sfasatura temporale essenziale), nel retroscena: seduto di fronte allo specchio nel suo camerino. Quando si avvia verso il palco la macchina da presa non lo accompagna, ma rimane fissa davanti allo specchio (un'altra cornice); e qui scorrono i titoli di testa, sulle sonorità di un concerto che rimane fuori campo e sull'immagine di un camerino ormai vuoto, luogo simbolico privilegiato per evocare l'inizio dello spettacolo, della rappresentazione, quando ormai tutti i personaggi hanno indossato maschere e costumi. L'incipit si discosta bruscamente dall'atmosfera della cornice. La cinepresa mostra una gioielleria ma, più del luogo effettivo, sono significative le connotazioni possibili del luogo: il lusso, l'eleganza, la raffinatezza un po' inattuale, l'atmosfera come rarefatta. Ecco gli elementi differenziali in base ai quali si specifica il significato del concerto pop. L'attualità del presente urta contro un passato indefinito, puramente evocato. All'interno della gioielleria, un uomo elegante (il signor de Clèves), di spalle, sta esaminando dei gioielli. Distrattamente si volta, guarda dietro di sé e all'improvviso il suo sguardo ha un moto interno, un guizzo, uno scarto: il controcampo mostra due donne, la signora de Chartres e sua figlia Catherine, giovane e molto bella. Lei tiene nelle mani le estremità di una collana, di modo che un piccolo arco le incornicia il viso mentre la guarda, e improvvisamente gli occhi si sollevano e registrano lo sguardo persistente dell'uomo su di lei. Un'altra cornice, la collana, e un altro elemento che viene sottilmente ma inequivocabilmente messo in risalto, staccato: lo sguardo. L'atmosfera di indecifrabile atemporalità della gioielleria permane intatta nella seconda sequenza, durante un concerto (un'esecuzione di Schubert, questa volta) al Centro Gulbenkian, luogo in cui Catherine verrà presentata al signor de Clèves. Nella conversazione tra la signora de Chartres e l'amica (la signora de Silva) emerge, più sottile di una velata allusione, la fonte letteraria di ispirazione, che motiva gli spostamenti ambigui tra passato e presente e la cornice (il concerto di Abrunhosa) che racchiude il film; la fonte è il feroce dramma emotivo de *La Princesse de Clèves*[2], romanzo che Madame de La Fayette scrisse e pubblicò anonimo nel 1678, ma che narrava eventi ambientati nel secolo precedente (tra il 1558 e il 1559) presso la corte di Enrico II. A dire il vero, le parole della signora de Chartres suggeriscono e anticipano anche alcuni nuclei tematici essenziali del film: introducono ad esempio il problema dell'educazione, unico strumento di difesa rimasto all'alta borghesia per garantire la propria sopravvivenza. «La bellezza unita alla bontà è un dono raro, ma non può sostituirsi all'importanza dell'educazione», dirà il signor de Clèves a proposito della sua futura sposa. L'educazione rigidamente impartita dalla signora de Chartres a sua figlia coincide con quella «forza di carattere che la protegge da leggerezze che la farebbero soffrire ancora di più», e s'intenda: più di quanto soffra ora, in questo mondo di giovani superficiali e dissoluti per i quali la reputazione non conta più nulla. L'educazione, intesa come consolidamento di una forza di volontà irremovibile, rimane l'unico mezzo di distinzione e di affermazione della propria superiore diversità: «È una questione di forza di volontà. Un assassino sarebbe stato considerato tale anche cinquecento anni fa. La morale cambia. Cambiano le cose. Ma ci sono valori sempre validi, che non cambiano mai». Di questi valori, allora, sembrano far parte anche quelli raccontati, cinque secoli prima, da Madame de La Fayette: «Dopo la morte del marito, la principessa era rimasta per parecchi anni lontana dalla corte. In questo periodo di ritiro, tutte le sue cure erano state rivolte all'educazione della figlia; né si era dedicata solo a coltivarne lo spirito e la bellezza, bensì a cercare di renderla virtuosa e a farle amare questa virtù. [...] Spesso parlava a sua figlia dell'amore, mostrandole ciò che esso ha di attraente per meglio persuaderla su ciò che andava spiegandole esservi di pericoloso, le parlava della poca sincerità degli uomini, dei loro inganni, delle loro infedeltà e delle infelicità domestiche dovute a certi legami; e d'altra parte le prospettava quanto fosse serena la vita di una donna onesta e quanto splendore e quanta nobiltà la virtù conferisse ad una donna bella e di alto lignaggio. Ma le diceva anche quanto fosse difficile conservare tale virtù se non a patto di una estrema prudenza verso se stesse e di una grande cura nell'aggrapparsi a quella sola cosa che può fare la felicità di una donna: amare il proprio marito ed esserne riamata»[3].

Non c'è un riferimento preciso ed esplicito al romanzo di Madame de La Fayette, evidentemente, quanto un'allusione velata ma carica di significato al periodo storico che il romanzo ritrae e al divario temporale che lo separa dalla contemporaneità del film: da qui la necessità di incorniciare ripetutamente il narrato, come rispondendo al bisogno di rispettare e sottolineare l'autonomia letteraria del soggetto preesistente e marcare non solo la distanza temporale, ma anche il proprio specifico intervento autoriale. L'allusione, nelle parole di Madame de Chartres, è particolarmente significativa perché coinvolge le convinzioni e le intenzioni che fondano la trasposizione cinematografica dell'opera: ci sono valori che permangono intatti nel tempo. Ci sono storie, soprattutto storie interiori, che non sottostanno ai vincoli temporali, che attraverso il tempo mantengono una forza e un fascino intatti. E potrebbe apparire paradossale che una di queste storie sia proprio quella della principessa de Clèves, inattuale e inverosimile già all'epoca in cui era stata scritta[4]. La storia di una giovanissima donna (nel film, Catherine) che si innamora di un altro (il duca de Nemours, nel film il cantante Pedro Abrunhosa) dopo aver sposato un uomo (il principe de Clèves) che non ama, ma che rispetta e sti-

Note

1. Edizione italiana: Daniel Wallace, *Big Fish*, Marco Tropea Editore, Milano 2003.
2. Vedi Franco La Polla, *L'astuto sempliciotto ed altri ossimori*, in «Cineforum», a. XLIV, n. 3, aprile 2004, pp. 3-5.
3. Vedi Daniel Wallace, *op. cit.*, pp. 159-170.
4. *Ibidem*, pp. 103-108.
5. Si veda l'interpretazione di Franco La Polla, *op. cit.*, p. 5. Dopo aver esemplificato una contraddizione della nazione statunitense attraverso le parole del celebre impresario P. T. Barnum («Il grande difetto della nostra civiltà americana è una severa ed estenuante praticità. Una praticità che non è encomiabile, perché perde di vista i veri scopi della vita, e si concentra su aride idee tecniche di dovere, e su un sordido amore dell'acquisto», in Constance Rourke, *Trumpets of Jubilee*, Harcourt, Brace & World, New York and Burlingame 1963), l'autore commenta il funerale che chiude il film come «l'addio [...] a quella severa e arida praticità americana stigmatizzata da Barnum ed insieme il benvenuto al trionfo di una fantasia sulla quale per troppo tempo abbiamo nutrito troppi dubbi».

ma profondamente; una donna che ha il coraggio di confessare al marito il tradimento del sentimento nonostante l'integrità del comportamento, e che anche dopo la morte del marito rinuncia all'uomo che ama, perché non vuole disonorare la memoria del primo e perché sa che il secondo smetterebbe presto di amarla, qualora il loro amore diventasse infine possibile.

Sullo sguardo, sui rapporti tra gli sguardi, quelli concessi e quelli negati, si costruiscono i primi sviluppi narrativi essenziali del film, così come si disegnano le prime pagine del romanzo. Lo sguardo anticipa e rende visibili le attrazioni ancora non dette, i sentimenti celati, i sospetti appena avvertiti. Gli sguardi maschili convergono su Catherine come animati da un moto proprio a cui non è possibile opporre resistenza, e soltanto durante il concerto di Pedro Abrunhosa al Centro Culturale Gulbenkian Catherine, da oggetto di sguardi altrui, diventa soggetto del proprio. Pedro Abrunhosa è di fronte a lei, possiamo presumere che la stia guardando ma non averne la certezza: Abrunhosa in quanto soggetto attivo della visione è escluso dalle dinamiche di sguardi che costruiscono la storia perché, per tutta la durata del film, non si toglierà mai un paio di occhiali neri che impediscono completamente di vedere i suoi occhi. Abrunhosa rimane personaggio ambiguo e presumibilmente ingannevole proprio perché i moti del suo sguardo (rivelatori di quelli dell'animo) ci vengono costantemente negati e rimangono inaccessibili. Il controcampo mostra lo sguardo di Catherine, per la prima volta, vivo, attento, mobile: soggiogato, sedotto. Uno sguardo furtivo della madre nella direzione di lei, allarmato, conferma il sospetto, l'improvvisa consapevolezza dell'amore.

De Oliveira sottolinea e volutamente esplicita la trasposizione temporale attraverso l'artificio della cornice, composta dalle sequenze del concerto pop (segno inequivocabile della contemporaneità) che circoscrivono il film e lo racchiudono. Tuttavia, la trasposizione temporale operata da de Oliveira non implica alcun processo di attualizzazione. De Oliveira radicalizza ciò che nella storia era già estremo, non concede la minima debolezza alla principessa de Clèves, non il più piccolo tentennamento, riduce al minimo tutti gli elementi di contorno per dedicarsi interamente alla rappresentazione austera di un dramma interiore, di natura morale e sentimentale, che segue implacabilmente un percorso spietato, a tratti incomprensibile per la rigida determinazione[5] e la severissima sincerità con cui viene intrapreso. L'affresco sfavillante delle vicende e dei personaggi della corte viene ridotto ad alcuni luoghi, pochissimi e fortemente simbolici, ad un numero ristretto ed essenziale di personaggi emblematici: luoghi e personaggi che si limitano a fare da contorno ad una storia che rimane, radicalmente, interiore, e che per risaltare in tutta la sua profonda drammaticità richiede questa assoluta rarefazione di tutti gli elementi esterni. La lingua dei personaggi di de Oliveira aderisce quasi perfettamente a quella scritta nel XVII secolo: l'atemporalità della tragedia personale della principessa de Clèves (anche se muta il suo nome in Catherine de Clèves) annulla ogni esigenza di storicizzazione e di adeguamento del linguaggio. Come certi valori, anche determinate parole possono conservare intatta nel tempo la loro autenticità e la loro forza. De Oliveira ama e conserva l'andamento letterario del raccontare, intercalando alle sequenze brevi didascalie che colmano le ellissi, i vuoti e il "non-visto" intenzionalmente lasciati dalle immagini.

Ma è soprattutto lo spostamento di interesse semantico suggerito dal titolo scelto da de Oliveira che mi sembra estremamente significativo. *La Princesse de Clèves* diventa *A carta*, La lettera, e la lettera, nel film, porta a compimento la storia. Dopo un'ultima disperata confessione all'amica religiosa (la confessione della paura atroce di vedere per sempre spezzato l'incantesimo del suo amore, tale soltanto in virtù della sua impossibilità), la signora de Clèves scompare. Madame de la Fayette, prima della scomparsa, aveva concesso un ultimo incontro ai due amanti, in cui la principessa aveva rivolto le stesse dolorose parole proprio al suo amato: «Vi devo confessare, non senza vergogna, che la certezza di non essere più amata da voi come ora lo sono mi pare una così orribile sventura che, se non avessi ragioni insormontabili di dovere, non so se avrei la forza di espormi a tale sventura. Io so che voi siete libero, che io pure lo sono e che le cose sono poste in modo siffatto che la gente non avrebbe nessun argomento per biasimarvi e neppure biasimerebbe me, qualora ci unissimo per la vita. Ma gli uomini poi conservano l'amore quando si legano per sempre? Posso sperare un miracolo a mio favore e posso mettermi nella situazione di vedere certamente finire questo amore nel quale riporrei tutta la mia felicità?»[6].

De Oliveira, invece, non concede nessun incontro verbale tra i due amanti: la parola tra loro è completamente rimossa. Gli amanti si vedono per l'ultima volta dalle rispettive finestre, una di fronte all'altra. Ancora delle cornici: il film prende continuamente le distanze da se stesso, con la stessa austerità implacabile con cui Catherine prende le distanze dal sentimento per imporre la ragione. Si vedono attraverso dei vetri: attraverso il vetro passa lo sguardo, e nient'altro. Nessuna emozione, nessun suono, nessuna voce. L'amore è impossibile e deve rimanerlo per essere salvato.

È l'ultima didascalia del film ad annunciare la lettera: «Qualche tempo dopo la suora ricevette una lettera dall'Africa». La lettera è di Catherine, che ha compiuto e radicalizzato la propria fuga e il proprio bisogno di espiazione: con la partenza per l'Africa ha posto una distanza finalmente incolmabile tra sé e il suo amore, trovando l'estrema conferma della propria volontà, tenace fino a risultare spietata, nell'«abnegazione senza cedimenti» delle suore missionarie. Anche il romanzo di Madame de La Fayette racconta di una lettera particolare, un'altra lettera, che per una serie di vicissitudini galanti e intrighi di corte la principessa e il duca di Nemours si trovano a dover scrivere insieme: «Non sentiva che il piacere di vedere il duca di Nemours, e ne aveva una gioia viva e schietta, quale non aveva mai provato; gioia che le dava una spontaneità e una vivacità di spirito che il duca non le aveva mai veduto e che raddoppiavano il suo amore. Siccome non aveva mai avuto momenti così piacevoli, la sua allegria era aumentata; e quando la principessa volle incominciare a rammentarsi della lettera e scriverla, egli, invece di aiutarla seriamente, non faceva che interromperla scherzando. La medesima allegria alla fine contagiò anche la principessa, di modo che erano rinchiusi già da parecchio tempo per lavorare e già due volte era venuta gente da parte della regina delfina per dire di far presto, che ancora più di metà della lettera era da scrivere»[7].

Quest'unico momento di vicinanza tra i due amanti, in un film che de Oliveira ha voluto chiamare proprio *La lettera*, è completamente cancellato. L'amore deve rimanere non detto e non vissuto, congelato nell'attimo esatto in cui il moto di uno sguardo viene trattenuto perché non riveli; come la morale è fissamente rappresentata nel pauroso ritratto di Angélique Arnauld (portatrice del giansenismo a Port Royal), che il tempo non può cambiare, così anche l'amore è arrestato nel suo moto naturale e fissato per sempre nella stessa soffocante immobilità della statue che Abrunhosa sembra guardare da dietro gli occhiali impenetrabili, o della fotografia incorniciata di Catherine che ruba per sé.

Così come è in grado di riprodurre il movimento esteriore, il cinema (quello di de Oliveira) sa rappresentare l'improvvisa e assoluta rarefazione di quello interiore, il congelamento volontario dei moti dell'animo e del sentimento, quando non si accordano ai dettami sociali e della morale, e quando si crede che l'unico vero amore concesso sia quello a cui non ci si concede.

Valentina Re

Note

1. Per quanto interpretabile in almeno due, e peraltro opposte, direzioni: come tentativo di dissimulazione di quel discorso sulla fabbricazione dell'"oggetto-film" che i titoli di testa svolgono o, viceversa, come sottolineatura della natura costruita della realtà finzionale, riaffermata quando la sequenza di apertura ha già istituito il mondo diegetico.
2. Madame de La Fayette, *La principessa di Clèves*, tr. it. di Renata Debenedetti, Garzanti, Milano, 1988, IV edizione 1999.
3. Madame de La Fayette, *op. cit.*, p. 11.
4. Rispetto alla polemica sulla verosimiglianza della storia della principessa di Clèves (al centro vi è la confessione incomprensibile e inspiegabile che la donna fa al marito) si veda la bella ricognizione che ne svolge Gérard Genette, "Verosimiglianza e motivazione", in *Figure II* (1969), Einaudi, Torino 1972, pp. 43-69.
5. Secondo Genette, tutto, nel romanzo di Madame de La Fayette, è retto da una forte determinazione finalistica, che spinge il racconto verso una conclusione che è presente fin dall'inizio, e in vista della quale diventa possibile spiegare gli eventi (senza che un "alibi causale" intervenga a renderli verosimili). Secondo Genette, dunque, è la fine del testo il luogo essenziale dell'arbitrarietà, in quanto la fine regge tutti gli altri elementi del racconto senza essere retta da nessuno.
6. Madame de La Fayette, *op. cit.*, p. 150.
7. *Ibidem*, p. 92.

Il pudore dell'enunciazione

La valle di Abramo[1] *e la matrice letteraria nel cinema di Manoel de Oliveira*

Spesso nei propri lavori Manoel de Oliveira, dà l'impressione di voler aggirare la storia che racconta, di fare cinema pensando a qualcos'altro, con la testa altrove, alla pittura, alla letteratura, al teatro. In questo modo nulla nel cinema dell'anziano maestro è necessario, tanto che spesso il tema centrale viene trascurato a favore di divagazioni qualsiasi e l'attrazione è costituita da tutto ciò che avviene fuori dal quadro, il paesaggio, i dettagli, lo sfondo, le comparse. Grazie all'utilizzo di punti di vista strisciati, riflessi da specchi o ricalcati da quadri, come piccole deviazioni ottiche rispetto alla regola, avviene quindi spesso nell'opera del regista un curioso ribaltamento tra la figura e lo sfondo, in maniera tale che l'argomento principale finisce per essere scomposto in una serie infinita di variazioni.
Si realizza così una sorta di poetica dello spaesamento, secondo la quale le aspettative dello spettatore vengono regolarmente tradite. In *Francisca* (1981), per esempio, il film che ha consacrato il sodalizio fra il regista e la scrittrice portoghese Augustina Bessa-Luìs, gli attori sembrano spesso divertirsi a lacerare ogni impressione di verosimiglianza, rivolgendosi direttamente verso la macchina da presa, quasi per esprimere, attraverso frequenti monologhi, quella vocazione "all'apparire" che caratterizzava il particolare momento del romanticismo rappresentato nel film[2]. Inoltre, quando in una delle sequenze di apertura la voce fuori campo avverte che sta avvenendo il primo incontro fra i due protagonisti maschili, mentre si odono le voci di questi discutere attorno a vacui discorsi letterari, la macchina da presa si limita a mostrare da lontano l'immagine immobile di una casa, quasi per pudore, o per reticenza. Da questa singola scena, capace a nostro avviso di esprimere una precisa scelta stilistica, emerge tutta l'originalità dell'opera di de Oliveira, che fa di una scrittura fondata sulla parola, sull'inquadratura statica e sulla figura retorica dell'ellissi il centro della propria poetica, come un'arte del contrappunto, costantemente alla ricerca della "strada più lunga", della maniera meno diretta possibile, per raccontare le cose.
Così, all'interno di un simile universo stilistico, dove l'immagine svolge spesso la funzione di semplice contrasto, la parola finisce per occupare il centro della scena, allungando all'infinito le traiettorie possibili dell'intreccio, quasi per "distrarre" lo spettatore[3].
In questo senso *La valle di Abramo*, girato da de Oliveira nel 1993 e tratto ancora una volta da un omonimo romanzo della Bessa-Luìs che rivisita in chiave moderna il mito di Madame Bovary[4], è il film che più di tutti porta al limite estremo una simile poetica, fatta di "ritardi" e "slittamenti", di continue, ricercate incongruenze fra histoire e recit.
Ispirato ad un romanzo che si ispira a sua volta ad un altro romanzo, come un gioco di specchi, *La valle di Abramo* rivela fin dalla propria genesi i segni di una natura ambigua, come un'opera che vorrebbe parlare d'altro, che rimanda, costantemente, a qualcosa lontano da sé. Ambientato nella valle del fiume Douro, in Portogallo, il film racconta la vita di Ema Cardeano de Paiva, il cui destino sembra determinato esclusivamente dalla propria bellezza irresistibile e funesta. Proveniente da una famiglia benestante, sposatasi ancora giovane, per volontà del padre, quasi per sottomissione, con un medico rimasto vedovo disposto a garantirle una vita all'insegna del benessere, ben presto Ema, una volta introdotta nella vita mondana, comincia a prendere coscienza del proprio fascino. Così, lentamente, lasciandosi trasportare dal proprio carattere irrequieto, la donna inizia a trascurare la casa, il marito, le figlie, per abbandonarsi alle lusinghe degli altri uomini.
Eppure di tutto questo de Oliveira non mostra nulla, scegliendo sempre un punto di vista lontano dal centro dell'azione, tanto che l'intreccio sembra venire esclusivamente raccontato dai commenti, spesso fumosi e sibillini, di una voce fuori campo praticamente onnisciente, capace spesso di confondersi con la figura dello stesso regista.
Lo sviluppo della storia principale viene dunque trattato come un particolare fra i tanti, trascurabile, uguale a qualunque altra possibile divagazione, tanto che il concreto svolgersi degli avvenimenti sembra venire, a tratti, addirittura ignorato. La voce fuori campo, infatti, doppiata nella versione italiana da un magistrale Aroldo Tieri, prende in mano fin dall'inizio le redini della narrazione, per dirigere l'intreccio a propria completa discrezione. La parola assume quindi, ancora una volta, un'importanza straordinaria, fondamentale. Accade infatti spesso che le continue divagazioni letterarie affidate al commento precedano, o addirittura sostituiscano, le vicende mostrate ne *La valle di Abramo*, come tracciando dei solchi che anticipano il cammino di Ema e ne preparano il terreno. In questo modo de Oliveira diventa autore di un cinema sfalsato, dove il racconto è sempre leggermente fuori fuoco rispetto allo sviluppo degli avvenimenti e dove l'immagine, sempre in ritardo, insegue la parola, come il vizio di uno scrittore che inclina leggermente la calligrafia tenendo il foglio con la mano.
Il cinema sembra giocare così a nascondere se stesso. La stessa particolare scrittura del regista, costruita come dicevamo attraverso inquadrature statiche, pare pensata per nascondere qualunque traccia di movimento, tanto che l'autore arriva a mostrare la protagonista seguendone esclusivamente i moti dell'animo che, più dei gesti, sembrano deciderne l'esistenza. Così, mentre la donna travolta letteralmente dalle proprie passioni si trascina da un amante all'altro quasi senza motivo, senza opporre alcuna resistenza, «come uno stato d'animo che oscilla», la macchina da presa non si muove mai, o quasi.
I rarissimi movimenti di macchina (cinque, sei) acquistano una tale risonanza da rappresentare autentici passaggi esistenziali, momenti di trapasso da una condizione ad un'altra. Si pensi all'ultima sequenza in cui la macchina da presa, quasi sostituendosi al commento, precede la corsa di Ema verso la morte, in mezzo agli aranceti, che come suggerisce la voce fuori campo «le ricordano il tempo della sua verginità». E ancora, si pensi a certe sequenze, come quella di apertura, che mostrano il passaggio di un treno imprecisato che attraversa la valle, immagine utilizzata da de Oliveira, ne *La valle di Abramo* e non solo, come intercalare, figura retorica usata per colmare i vuoti temporali lasciati dal racconto. In questo modo i movimenti nello spazio, rappresentati da un mezzo di locomozione, trascendono la propria consistenza materiale per trasformarsi, come nel cinema di Wim Wenders, in movimenti nel tempo: ogni passaggio del treno corrisponde infatti ad una precisa stagione della vita di Ema[5].
Per il resto, quello che rimane è immobilità. Un senso funebre di tranquillità che ricopre gli sfondi de *La valle di Abramo* di una coltre impenetrabile di silenzio e mistero. La passività inerme con la quale Ema sembra vivere, o meglio accettare, la propria condizione di donna riecheggia infatti dentro ogni immagine del film, riflettendosi sul paesaggio che circonda la donna quasi come un ventre materno, verso il quale ella, rimasta orfana della madre quando era ancora bambina, sembra tendere continuamente come attratta da un richiamo irresistibile. L'immobilità diffusa che pervade l'opera, d'altronde, non è riflessa soltanto dal legame terrestre, sotterraneo, quasi vegetale, che lega la protagonista al paesaggio, ma anche dalla particolare struttura del racconto. In questo senso si potrebbe intendere *La valle di Abramo* come un film organizzato su diversi strati (tematici, narrativi, ideologici e addirittura geologici), come una struttura concentrica, che da alle personali vicende di Ema una valenza mitica, ancestrale.
In apertura, infatti, nel descrivere la valle sulla quale sorge la casa di Carlos Paiva, futuro marito di Ema, la voce fuori campo non esita a ricorrere a riferimenti biblici alla storia di Abramo, il quale «usava la moglie Sara per superare le proprie difficoltà, chiamandola sorella, e lasciandola libera al desiderio degli altri uomini»; segue quindi una sommaria descrizione delle generazioni che hanno preceduto la famiglia di Carlos, fino ad arrivare al tempo presente, in cui questo incontra per la prima volta Ema ad un ristorante. Dunque, come ha osservato Bruno Fornara, *La valle di Abramo* si presenta da subito come un gioco di incastri, una struttura en abîme all'interno della quale «de Oliveira costruisce il suo mondo secondo un particolare disegno: lo àncora geograficamente e culturalmente in un luogo molto portoghese e al tempo stesso lo apre ad altri orizzonti. Nel film vengono a sovrapporsi la provincia francese di Flaubert, il Portogallo di oggi, le storie bibliche, ogni storia in cui abbia spazio il desiderio, in cui si senta desiderio per ciò che manca»[6].
Del resto, nel tentativo di esaurire gli intrecci che alimentano la sceneggiatura non si era ancora detto del gioco di sovrapposizioni che si genera fra la Ema di de Oliveira e quella di Flaubert.
A causa delle proprie "avventure", infatti, ben presto, fra la gente del paese la donna inizia ad essere chiamata la "bovariña". I riferimenti al romanzo di Flaubert d'altronde sono evidenti, sebbene la stessa Ema in una sequenza del film si ostini a precisare come fra lei e il personaggio di Madame Bovary non esista alcuna somiglianza, se non il nome di battesimo...
Eppure la confusione è palese, a tratti, in

alcune sequenze, addirittura ostentata. In particolare, nella scena in cui Ema, ancora ragazza, viene sorpresa dalla vecchia zia a leggere proprio il romanzo di Flaubert, i due personaggi, Ema ed Emma, sembrano confondersi l'uno nell'altro. Da quest'episodio in avanti, infatti, si precisa in maniera inequivocabile la destinazione verso cui si muoveranno i comportamenti della protagonista, la quale sarà tanto brava ad interpretare "il proprio personaggio" quanto più assumerà con naturalezza i comportamenti della Bovary. Il rapporto intertestuale che viene a crearsi fra *La valle di Abramo* e il romanzo di Flaubert diventa quindi difficile da ricondurre ad un'unica sentenza, tanto che non è del tutto corretto affibbiare al film la semplice etichetta di "rivisitazione". Il gioco di incastri, di rimandi e di slittamenti pare infatti ripetersi e allungarsi all'infinito.

In realtà, l'idea iniziale del regista era quella di realizzare una trasposizione "fedele" di Madame Bovary, ambientando quindi la vicenda in Francia e girando il film interamente in costume, ma il produttore Paulo Branco, giudicando il progetto troppo costoso, impose al regista un'ambientazione contemporanea; la sceneggiatura del lavoro venne quindi commissionata alla Bessa-Luìs, la quale si appassionò talmente al soggetto che vi scrisse un romanzo. Dunque, il legame che intreccia le due opere, nato inizialmente da un compromesso di carattere produttivo, non è diretto, ma soltanto alluso, mostrato di rimando, "filtrato" dal romanzo della Bessa-Luìs.

Dunque, ancora una volta, anche per quel che concerne la trasposizione cinematografica di un romanzo, de Oliveira seppure costretto da esigenze commerciali ha preferito passare per una strada secondaria, più difficile, più lunga: più letteraria. Ancora una volta il tema centrale, in questo caso il mito di Madame Bovary, viene aggirato, frantumato in tante piccole divagazioni capaci di far deragliare il racconto, separando così magistralmente forma e contenuto. Le immagini del film, infatti, sembrano opporre continuamente una sorta di resistenza al materiale letterario che dovrebbe organizzarle, quasi evadendo dal percorso entro il quale invece la voce fuori campo tenta ostinatamente di indirizzarle, generando così una sorta di attrito, di spazio incerto e liminare, nel quale poi de Oliveira gioca ad ambientare il proprio cinema.

In questo senso i paesaggi, ma anche gli stessi caratteri dei personaggi, sono mostrati sempre sotto il segno di una profonda ambiguità, sempre sul punto di estinguersi, di rivelare, come in Francisca, il proprio carattere di "rappresentazione".

La stessa ambientazione contemporanea dell'opera, sotto questa particolare prospettiva, pare giocare continuamente a negare se stessa, attraverso vari stratagemmi seminati dall'autore con l'intenzione, forse, di protestare proprio contro le restrizioni impostegli dal produttore circa un'ambientazione ottocentesca...

Si pensi a Ritiña, la serva sordomuta di Ema che nonostante la diffusione degli elettrodomestici, segni evidenti di modernità, si ostina a lavare i panni a mano, semplicemente per vizio... E ancora, quando il marito di Ema osserva come il destino dei medici sia quello di essere chiamati soltanto quando occorrono "purghe e salassi", il commento spiega che la ragazza inevitabilmente si stupisce, pensando che «nessuno più per curarsi faceva ricorso a purghe e salassi»...

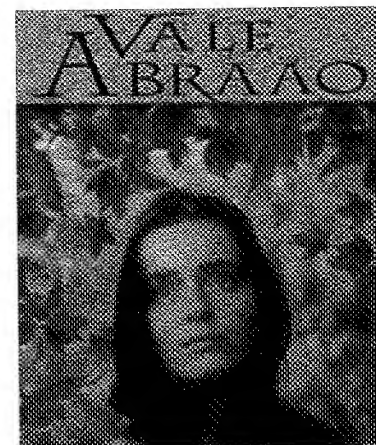
Si pensi, infine, alla generica arretratezza in cui è immersa tutt'oggi la provincia portoghese in cui è ambientato il film.

Come se attraverso questa serie di piccoli escamotages la modernità, da sola, tentasse di nascondersi, di travestirsi per dare l'impressione, ancora una volta, di essere qualcos'altro, un'altra epoca, un'altra storia.

Federico Torre

Note

1. Nonostante il film sia stato distribuito in Italia con il titolo malizioso e falsamente insinuante de *La valle del peccato*, in questa sede preferiamo chiamarlo con il nome originario *La valle di Abramo*, corrispondente all'originale portoghese *Vale Abraaõ*, che peraltro è anche il titolo del romanzo della Bessa-Luìs che ha ispirato l'opera.
2. Francisca, infatti, tratto come *La valle di Abramo* da un romanzo della Bessa-Luìs ed ambientato ad Oporto nel 1847, racconta del triste triangolo di amore e di amicizia tra Camilo, un giovane scrittore, Josè Augusto, un nobile altezzoso, e Fanny Owen, detta "Francisca", una splendida ragazza colta e raffinata. I tre frequentano locali alla moda, teatri, balli in maschera e, soprattutto i due amici, si intrattengono spesso a discutere di politica, filosofia, letteratura. In questo senso de Oliveira sembra voler mettere in scena quella vocazione al dandysmo che in Portogallo e non solo ha contraddistinto tanta parte della cultura romantica.
3. Se infatti nel cinema di de Oliveira l'immagine è data quasi sempre da quadri immobili, il tempo sembra suggerito proprio dalla letteratura e dal gusto per la descrizione in generale.
4. Avendo avuto l'occasione di leggere alcuni stralci della traduzione in corso del romanzo della Bessa-Luìs a cura di Goffredo Feretto, abbiamo potuto osservare come per molti versi lo stile cinematografico di de Oliveira e quello della scrittrice coincidano. Ad ogni tono stilistico de *La valle di Abramo*, infatti, de Oliveira fa corrispondere i vari registri del suo cinema, che spesso si compenetrano in una stessa inquadratura, ottenendo così un insolito "rispetto del testo". La Bessa-Luìs, infatti, procedendo per "sequenze" chiaramente distinte e riconoscibili, evade spesso da una struttura narrativa classica, divagando sulla descrizione di dettagli che allontanano dal centro dell'azione, il quale spesso, come nel cinema di de Oliveira, finisce per essere semplicemente alluso. Ad una simile cifra stilistica, de Oliveira fa corrispondere quella che abbiamo definito una poetica del contrappunto, capace di far prevalere, attraverso l'utilizzo di inquadrature statiche, il gusto per la descrizione di avvenimenti apparentemente insignificanti sul concreto svolgersi dell'intreccio.
E' curioso notare, inoltre, come, se la traduzione cinematografica più naturale delle fughe descrittive della Bessa-Luìs dovrebbero essere frequenti movimenti di macchina, de Oliveira ricorra invece a inquadrature statiche, allontanandosi da qualunque forma di pittoricismo per approdare ad una sorta di "dinamismo composto", che vorremmo appunto definire letterario. Si ha dunque l'impressione che de Oliveira riesca a "riempire" in maniera esauriente la struttura organizzata dalla Bessa-Luìs su una materia letteraria. Il registro fortemente aforismatico che la scrittrice usa per legare "le sequenze" del romanzo, infatti, viene tradotto dal regista in un utilizzo magistrale, quasi armonico, della voce fuori campo, che unisce fra loro le diverse sequenze attraverso divagazioni letterarie dal sapore, ancora, fortemente aforismatico, che addirittura spesso si rivelano essere stralci fedeli del testo della Bessa-Luìs.
5. In realtà, poi, nemmeno una volta Ema salirà sul treno, neppure quando la ragazza esce per la prima volta di casa, per recarsi in visita alle zie, nonostante appaia chiaramente l'immagine del treno, poco dopo si scopre che la protagonista si è fatta accompagnare in macchina... ma questo, del resto, non ha nessuna importanza, come al solito de Oliveira voleva "parlare d'altro".
6. Bruno Fornara, *La valle del peccato*, "Cineforum", n. 336, luglio/agosto 1994, p. 62.

La Valle di Abramo

La Valle di Abramo

La Valle di Abramo

La Valle di Abramo

HE NEW FILM BY QUENTIN TARANTINO

Il rumore della vendetta

Kill Bill vol. 1
A Band Apart Records/Maverick Recording Company (2003)

Kill Bill vol. 2
A Band Apart Records/Maverick Recording Company (2004)

Dopo sei lunghi anni di attesa, il juke-box di Quentin Tarantino – eccessivo, onnivoro e a volte schizofrenico, proprio come lo stile cinematografico del suo proprietario – è tornato in funzione: il risultato è la colonna sonora di *Kill Bill*, probabilmente la più complessa, dal punto di vista filologico, rispetto a quanto prodotto finora dal regista statunitense. Non deve essere stato facile dare un degno commento sonoro all'intricata vicenda di morte, tutta giocata sul filo della vendetta che la Sposa (Uma Thurman) vuole mettere in atto contro i suoi cinque carnefici; obiettivo brillantemente raggiunto grazie alla collaborazione del regista Robert Rodriguez (che per l'amico Tarantino ha assunto volentieri il ruolo di selezionatore musicale) e di RZA, produttore storico del Wu Tang Clan, nonché artefice della colonna sonora di *Ghost Dog-The Way of the Samurai* (2000) di Jim Jarmusch, altro film incentrato sulla figura di un samurai *sui generis*.
Rispettando la divisione del film in due volumi, le sue atmosfere e i suoi *climax*, la colonna sonora è concepita per accompagnare, sorreggere, sottolineare, a volte addirittura muovere l'azione, seguendo, al tempo stesso, la fitta rete di citazioni che avvolge l'intera opera. Stavolta non è possibile paragonare la selezione di musiche ad un attento frugare tra ricordi del passato: qui bisogna fare riferimento ai generi cinematografici a cui Tarantino si ispira – dal *western* all'italiana di Leone e Corbucci ai *B-movies* orientali – e ricostruire l'immaginario sonoro a cui si è attinto, per comprendere a pieno il ruolo fondamentale che la musica riveste all'interno del film.
Prendendo in considerazione la colonna sonora del primo volume, capiamo come l'integrazione tra immagini e parole non sarebbe completa senza il sostegno delle musiche, che enfatizzano sempre e alla perfezione i momenti salienti della narrazione. La solenne cerimonia con cui Hattori Hanzo (Sonny Chiba) consegna alla Sposa la *katana* che ha forgiato per lei non risalterebbe a sufficienza se non fosse sottolineata dalle note del flauto del rumeno Gheorge Zamfir (in un brano di James Last dal sapore epico-*western*, *The Lonely Sheperd*). Lo stesso discorso, potenzialmente, potrebbe essere applicato a qualsiasi scena del film.
Non mancano, inoltre, i casi in cui la musica domina la scena, accompagnando i movimenti della macchina da presa e degli stessi attori: a parte l'intermezzo *manga*, che narra la sanguinosa infanzia di O-Ren Ishii sulle note altisonanti di *The Grand Duel* dell'argentino Luis Bacalov, due sono i momenti in cui questo particolare uso della musica risalta maggiormente, ovvero il viaggio della Sposa da Okinawa a Tokyo e il duello tra la Sposa e O-Ren (Lucy Liu). Nel primo caso, la lunga sequenza che vede la Sposa volare fino a Tokyo, poi salire su una moto gialla, seguire ed affiancare la *limousine* della killer cino-giapponese è accompagnata da *Green Hornet* di Al Hirt, un lungo e concitato assolo di tromba che accompagnava le imprese del duo Van Williams-Bruce Lee in una serie televisiva *cult* degli anni '60 (*The Green Hornet*, appunto). Lo splendido duello tra le due nemiche, poi, si svolge in un giardino giapponese innevato, ma è accompagnato dalle inconfondibili note di *Don't Let Me Be Misunderstood* di Santa Esmeralda, una delle più famose *hit* della *disco-music* anni '70, i cui ritmi spagnoleggianti contrastano fortemente con la tensione tutta tragica con cui si muovono le due donne. Nel momento in cui la vera tragedia si compie – la spada di O-Ren, cadendo tra la neve, segna la sua sconfitta e il suo addio alla vita – la musica cambia ed assume toni più malinconici, grazie alla voce di Meiko Kaji, che interpreta la melodia giapponese *The Flower of Carnage*, "il fiore del massacro", quel rivolo di sangue che arrossa i piedi biancovestiti di O-Ren poco prima di morire.
La prima *tracklist*, inoltre, annovera la celeberrima *Bang Bang* di Sonny Bono (interpretata da Nancy Sinatra) con cui si apre il film, *The Certain Female* del *rockabilly* Charlie Feathers e brani riconducibili alla tradizione musicale statunitense degli anni '60/'70. Un discorso a parte va fatto per il fulmineo *Ironside*, tema musicale di Quincy Jones (il suono di una sirena di allarme sostenuto da brillanti fiati, che rimangono come sospesi nel finale), riproposto ogni qual volta la Sposa incontra uno dei suoi carnefici o rievoca il "massacro della Cappella Nuziale" di cui è stata vittima: il contatto visivo o il ricordo fanno scattare in lei una sorta di "spia di emergenza" indicata dal tema di *Ironside*, dal punto di vista sonoro, e da immagini del massacro virate in un preoccupante rosso aranciato, dal punto di vista visivo.
Questo accorgimento stilistico rappresenta l'ideale passaggio al secondo volume, la cui colonna sonora, come già anticipato, è caratterizzata dall'ambientazione – più marcatamente americana – e dal tono delle vicende narrate. Qui la parte da leone la fanno alcuni brani tratti dalla produzione di Ennio Morricone, prolifico e geniale compositore di temi musicali divenuti patrimonio della memoria collettiva; il riferimento agli *spaghetti western* è chiarissimo e sta ad enfatizzare momenti topici della vicenda: l'arpeggio di chitarra classica de *Il Tramonto* (tratto da *Il Buono, il Brutto e il Cattivo* di Sergio Leone) sottolinea il seppellimento della Sposa/Beatrix (ancora viva) da parte del malvagio Budd (Michael Madsen); una inconfondibile tromba e un la melodia fischiettata de *L'Arena* (tratto da *Il Mercenario* di Sergio Corbucci) segnano invece l'eroico ritorno alla vita della protagonista, che riesce a liberarsi dalla bara e a disseppellirsi; la funerea grancassa di *Silhouette of Doom* (tratto da *Un Dollaro a Testa*, sempre di Corbucci), infine, segna gli istanti che precedono il sanguinoso duello tra Beatrix ed Elle. Le atmosfere latine, già in qualche modo presenti nei brani di Morricone, sono amplificate da *Y Tu Mirà* di Lole y Manuel (duo di musicisti già presenti in *Flamenco* di Carlos Saura) e da *Malaguena Salerosa*, brano tradizionale interpretato da Chingon, in cui dominano chitarre acustiche e un arrangiamento moderno. Uniche concessioni ad un *sound* più contemporaneo sono *Goodnight Moon*, *hit* del 1999 degli Shivaree (che troviamo solo nei titoli di coda) e da *About Her* di Malcolm Mc Laren, con un campionamento di *St. Louis Blues* di Bessie Smith (1922) inserito in un contesto *trip-hop*.
Un segno distintivo delle colonne sonore dei film di Tarantino, infine, è l'alternanza tra brani musicali e dialoghi particolarmente significativi dei film, operazione effettuata prontamente anche in questo caso: riascoltiamo, tra gli altri, il minaccioso discorso che O-Ren tiene ai capi *yakuza* dopo averne ucciso uno, le implacabili parole di vendetta che la Sposa indirizza a Sofie Fatale (Julie Dreyfus) dopo averla privata di un braccio, e soprattutto *The Legend of Pai Mei*, con cui Bill (David Carradine) spiega a Beatrix la letale *five-point palm exploding heart technique* (tecnica dei cinque colpi che provocano l'esplosione del cuore), evidente citazione delle leggende metropolitane secondo cui Bruce Lee sarebbe morto a causa del *dim mak*, colpo mortale che funziona a distanza di tempo e fa esplodere il cuore. Questi dialoghi, scelti con cura per rievocare al meglio i momenti più brillanti del film, sono importanti perché distolgono momentaneamente l'attenzione dell'ascoltatore dalle musiche, dirigendola invece sulle parole e sulle azioni che queste rievocano, sottolineando così l'origine comune di parole e suoni, diverse componenti di un'unica, fluida corrente immaginifica.

Teresa Cannatà

Incontro con Francesco Bonami
Villa Manin, Passariano di Codroipo (Udine), 2 maggio 2004

La prima cosa che vorrei chiederle è un piccolo bilancio dell'esperienza dell'ultima Biennale. I numeri elencati nel comunicato stampa finale descrivono un successo, nei termini di un gran ritorno economico ed un sensibile aumento di pubblico: però nelle valutazioni critiche è stata una Biennale abbastanza contrastata. Vorrei sentire il suo parere, a distanza di qualche mese dalla chiusura della manifestazione.

Credo che il comunicato stampa finale riassuma il carattere complessivo della mostra, ovverosia una Biennale di rottura, una Biennale che — non soltanto per merito mio come direttore, ma anche generazionalmente — ha rotto un po' con il passato; è questo che si rivela dall'aumento di pubblico e dal risultato economico, dovuto anche all'interesse che la mostra, come strumento di comunicazione, ha saputo generare negli sponsor e nei sostenitori.

Il pubblico è aumentato sia perché l'arte contemporanea è diventata un territorio più conosciuto, meno misterioso che in passato, attirando quindi un pubblico maggiore, sia perché con l'apertura delle frontiere e dei diversi confini, particolarmente in Europa, è aumentato in generale il numero dei visitatori; dobbiamo renderci conto che oggi viaggiano soltanto un milione e seicentomila cinesi, fra vent'anni saranno molti di più, forse dieci milioni, quindi è molto probabile che una parte di loro, anche solo in piccolissima percentuale, scelga di visitare le future biennali, contribuendo ad aumentarne ulteriormente il pubblico. Credo poi che la mia Biennale si prestasse ad essere visitata in modo abbastanza articolato: il fatto che abbiamo avuto 80.000 giovani sotto i 24 anni è un segno che le generazioni giovani non sono più attirate dal grande nome, dalla mostra monolitica, ma dalla molteplicità delle offerte culturali ed artistiche — quindi questo risultato è stato un successo. La critica, certo, è stata molto forte e pesante, sottolineando come il mondo della cultura e dell'arte si sia diviso, fra quelli veramente addetti ai lavori e un pubblico che invece vuole usufruire dell'arte a prescindere dalla critica; il fatto che le critiche migliori — o le meno severe — siano venute proprio da giornali non specializzati mi fa pensare che il mondo più chiuso dell'arte contemporanea sia rimasto leggermente indietro, non tanto rispetto alla mia mostra ma nel modo di percepire la proposta culturale che uno può aver tentato.

La mossa di rottura, spiazzante, è stata quella di affidare la cura della mostra a undici curatori diversi, in totale autonomia.

Sì, volevo sottolineare la frammentazione del mondo dell'arte di cui si è sempre parlato. Si sente parlare molto di globalizzazione e di multiculturalità dell'arte, credo però che il parlarne abbia sempre portato a una visione centrale e monolitica di un solo direttore. Ho tentato questo esperimento di inserire dentro la grande pelle della Biennale tante mostre autonome curate da curatori indipendenti, e questo ha creato sia la differenza ma anche delle critiche, perché è chiaro che ne è derivata una mostra frammentata che non poteva più essere percepita linearmente.

C'era una volontà di segnare uno stacco netto dalla precedente mostra di Szeemann.

Sì, volevo sottolineare il fatto che la Biennale — almeno questa Biennale — non è più un romanzo unitario ma è un'antologia, ci sono tanti capitoli che possono essere letti insieme o autonomamente.

Ricordo un incontro col pubblico di Gabriel Orozco in cui questo curatore e artista marcava un rifiuto abbastanza netto e fermo dell'idea dell'arte contemporanea come spettacolo. *Ecco, mi sembra che anche nel suo saggio introduttivo al catalogo ci sia una presa di distanza da questo aspetto.*

Beh, l'arte contemporanea come spettacolo... nel senso che l'arte contemporanea è fatta di ricerca, di contenuto. Credo che la Biennale precedente alla mia, quella di Szeemann, fosse più spettacolare: iniziava col grande bambino di Ron Mueck e finiva con le spirali di Richard Serra, due momenti eroici, se vogliamo, della mostra, che però annullavano un po' tutto quello che c'era in mezzo; tutti si ricordano l'inizio, tutti si ricordano la fine, nessuno si ricorda cosa c'era a metà. Quindi, non *antispettacolo,* ma nemmeno spettacolare in questo senso lineare, con un inizio spettacolare, una fine spettacolare e poi all'interno una trama che in fondo non dice niente.

C'è anche naturalmente la volontà di ridare importanza allo spettatore come singolo, e non come massa indifferenziata.

Sì, il sottotitolo *La dittatura dello spettatore* non significava, come molti hanno interpretato, la volontà di dare allo spettatore totale "libertà" dentro la mostra, ma esprimeva il suo bisogno di riprendere il controllo, di diventare dittatore della propria esperienza davanti a quelle che sono le esperienze artistiche — che si tratti di cinema o di un'opera d'arte, è sempre un'esperienza che noi assimiliamo individualmente. Volendo fare un paragone cinematografico, potremmo dire che la mostra di Szeemann era più una Biennale hollywoodiana, con — appunto — un grande inizio e una grande fine, mentre la mia era un po' più una Biennale alla Robert Altman, tipo *Short Cuts,* tanti frammenti che poi alla fine si riuniscono in modo fortuito.

Da questa impostazione mi è sembrato che derivasse anche un più diretto carattere politico, sia della mostra in sé che dei lavori dei singoli artisti: emerge un rapporto più diretto con la realtà, ci si torna a interrogare e a confrontare fortemente con la realtà.

L'arte contemporanea è uno strumento per l'interpretazione della realtà. Tutta la grande arte, secondo me, è sempre stata un filtro politico della realtà, poi ci sono degli artisti che vanno al di là di questa interpretazione e degli altri che invece restano più strettamente legati alla valenza politica. Credo che molti curatori e molti artisti sentano la necessità oggi di affrontare il problema della società attraverso lo strumento artistico; sono sempre convinto che ci vuole una trasformazione, ci vuole una metamorfosi del linguaggio attraverso l'arte.

Trasportare la politica — alcuni l'hanno fatto anche nella Biennale di cui ero direttore, come Catherine David — la cronaca, il saggio teorico dentro una mostra non funziona: lo spettatore vuole attraversare questa soglia, come probabilmente nel cinema; poi può avere davanti a sé il film più sperimentale di tutti, però vuole attraversare una soglia, vuole entrare in uno spazio deputato per una cosa che lo riporti in una dimensione diversa.

La Biennale del 2001 colpiva per la grande abbondanza di fotografie e di video, mentre la presenza della pittura era molto ridotta; c'era quest'abbondanza di immagini di origine fotografica, sia in movimento che fisse. Nella sua Biennale del 2003, il rapporto era più equilibrato: c'era più pittura (naturalmente, con la mostra del Correr) e anche la videoarte era molto presente, ma non così pervasiva come nella Biennale di Szeemann.

Volevo che lo spettatore potesse davvero usufruire dei video e dei film. Quando uno si trova davanti a centocinquanta video dentro una mostra d'arte che deve essere visitata nel giro di una mezza giornata, ossia di sei ore, se ci sono cinque ore di video è chiaro che una delle due nature della mostra ne scapita: o ne scapita il video, perché la gente non lo vede, o ne scapita il resto della mostra, perché la gente non ha tempo. Io sono del parere che di solito, dentro una mostra così, chi viene danneggiato è l'artista che fa film e video; quindi non c'era da parte mia un'attitudine anti-video o anti-film, c'era piuttosto del rispetto per gli artisti che lavorano con questi media: quelli che sono stati inseriti erano artisti che potevano essere seguiti in un tempo di lettura abbastanza bilanciato. Se a uno spettatore si richiede di stare un'ora — o anche quaranta o venti minuti — dentro un video, particolarmente in una grande mostra come Venezia, credo che poi alla fine semplicemente non lo veda.

Una delle sezioni, Il quotidiano alterato *di Orozco, aveva escluso completamente l'uso del video...*

E della fotografia, anche.

... e anche per questo si differenziava fortemente dal resto dell'esposizione.

Beh, sì, credo che Orozco, presente in mostra sia come curatore che come artista, sia stato molto strategico in questa sua decisione.

Anche la posizione stessa della sua sezione, la penultima in fondo all'Arsenale, appena prima della sezione finale, Stazione Utopia, *molto ricca, affollata e caotica...*

Quella parte l'ho costruita io, tentando di comporre una scansione di sezioni che ne mettesse in evidenza le particolarità: se avessi messo una *Stazione Utopia* dopo la sezione *Zona d'Urgenza* di Hou Hanru sulla Cina, non si sarebbe praticamente percepita la differenza; invece, da Orozco si entrava in quest'altra zona utopica, e credo che quello sia stato un passaggio che funzionava, nei limiti della cosa. Orozco ha scelto di non accettare né film né video — nonostante lui faccia sia film che video, in questo è abbastanza strano — per favorire una strategia che

sottolinei la filosofia del suo lavoro di artista attraverso il lavoro di altri artisti, anziché oscurarla. Credo che sia stato abbastanza chiaro in questo.

Siamo arrivati a trattare della videoarte, che è un po' il luogo in cui le forme del cinema incrociano più direttamente quelle dell'arte contemporanea. Si vede molta videoarte oggi: ritiene che sia un fenomeno di moda, a cui magari si dà troppa attenzione?

No, credo che per la videoarte sia un po' come per l'utilizzo del computer o della tecnologia. Il grande regista utilizza lo strumento tecnico – il grande artista cinematografico – come un veicolo per raccontare una storia o per esprimere una filosofia. Il rischio che molti artisti corrono – in particolare, a volte, devo dire, gli artisti italiani – è di perdersi in un narcisismo tecnologico in cui il piacere di giocare con la tecnologia o di far vedere come si usa viene evidenziato troppo rispetto al contenuto del lavoro. Quindi io non credo che ci sia troppa videoarte: credo che il cinema e l'immagine in movimento siano senza dubbio oggi uno dei tanti media dell'arte contemporanea, e credo che occorra essere molto cauti nel modo in cui viene utilizzato; molte opere si pongono a metà fra un'opera d'arte sperimentale e un lungometraggio, non si calcolano bene i tempi di fruizione. Un artista che credo abbia usato il film e il video, in modo già a quei tempi rivoluzionario ma tuttora molto attuale, all'interno del contesto dell'arte contemporanea, era Andy Warhol (che ho presentato anche al padiglione italiano): perché aveva capito che il film, per funzionare in un contesto artistico e non strettamente cinematografico, doveva diventare quasi pittura, quasi immagine fissa, quindi dilatandosi nel tempo. I suoi film erano lunghissimi: Warhol dilatava nel tempo tanto le storie quanto le immagini, che diventavano praticamente un quadro, un'immagine statica; credo che avesse capito – anche solo inconsciamente – che per far sì che il film potesse stare dentro un museo, doveva dilatarsi in tempi che lo fermavano quasi.

La videoarte è una forma d'arte difficile: chiede molto allo spettatore. Ed è difficile forse anche per il mercato, per i curatori, per i collezionisti, per i galleristi... è un'arte problematica?

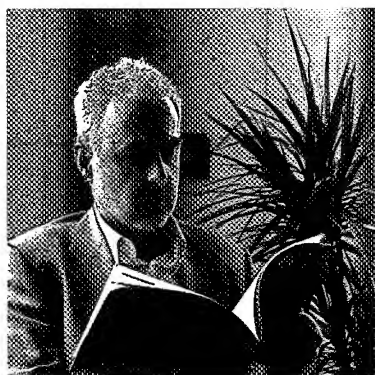
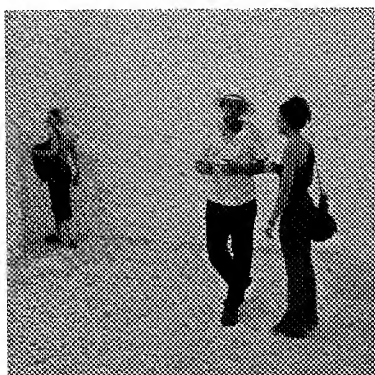
Beh, credo che non si sia capito o non si voglia capire bene la natura di questo mezzo. Di nuovo ci ritorniamo: il tempo di fruizione di una mostra è diverso dal tempo di fruizione di un film. Lo spettatore medio entra in un museo pensando di poter vedere delle opere statiche, mettendosi lui in movimento, e noi gli chiediamo di fermarsi e di dedicare un tempo, spesso eccessivo, a un film; ma lo spettatore psicologicamente non è pronto a vedere un film: è pronto a vedere un quadro, una scultura; chiedergli di entrare in una stanza buia e di restarci quindici minuti, è una richiesta abbastanza difficile. Quanto al mercato, c'è il problema della riproduzione: è difficile stabilire che cos'è che noi vendiamo. Ci sono collezioni che – dato che la tecnologia si muove tanto velocemente – hanno comprato un'installazione in Betacam e dopo quattro anni avrebbero voluto rimostrare la stessa installazione, ma l'artista ha detto «No, io adesso questa la faccio vedere in un proiettore DVD, quindi dovete rifare tutto». È una questione anche etica: che cosa ha comprato il collezionista? Se compra soltanto il film, allora questo film deve essere disponibile a costi più bassi e avere una diffusione maggiore, cioè essere a edizione limitata o anche avere una grossa diffusione; se invece compra il complesso dell'opera d'arte come se fosse una scultura, allora l'artista deve accettare che quello che lui vende è una struttura definitiva, che non può essere modificata in seguito.

Quando si ha a che fare con un'opera artistica in video capita spesso di chiedersi quanto il modo di presentazione del filmato sia imposto dalle circostanze contingenti oppure quanto sia imposto dall'artista, perché le forme di presentazione sono diversissime.

Di nuovo, cosa sta facendo il vero artista? Se sta facendo un'opera che ha un aspetto documentario o narrativo, che sia vista in un monitor oppure un po' più in grande, non cambia molto il contenuto; l'artista però ha sempre la tentazione di fare la grande proiezione, nello spazio buio, anche se poi l'opera non richiederebbe queste specificità. Credo che ci sia ancora un po' di confusione da parte degli artisti contemporanei nell'uso del film; l'artista Matthew Barney ha capito in fondo più di altri l'uso di questo mezzo. Barney realizza film veri e propri che vengono visti in sale cinematografiche; anche nelle mostre espone immagini in movimento, ma viste su monitor in modo "sculturale", nel senso che fanno parte di un'intera installazione, di un intero ambiente, all'interno della mostra.

Per concludere, le chiederei, riguardo alla direzione di questo nuovo Centro di Arte Contemporanea di Villa Manin, se e quanto riprenderà la linea che ha iniziato alla Biennale: l'impostazione resterà la stessa, oppure si evolverà, o cambierà drasticamente?

No, ecco, questo di nuovo credo che sia una particolarità abbastanza italiana; credo che un curatore debba sempre analizzare il contesto dove va a operare, non trasportare ovunque lo stesso tipo di approccio. Un luogo come Villa Manin ha una valenza storica molto forte, ed ha sempre parlato a un pubblico – in senso buono – da turismo culturale, quindi quello che noi vogliamo offrire è un programma che abbia una grande qualità, sia accessibile e crei un contrasto con la villa, ma mantenga una sua fruibilità. Se io avessi aperto Villa Manin invitando quattro curatori a fare progetti come volevano loro, avrei potuto sottoscrivere un fallimento immediato, perché non è ciò che ci si aspetta da un luogo come questo, in questo momento: ci si aspetta piuttosto di vedere un riassunto dell'arte contemporanea degli ultimi decenni; partiamo con la collezione del Museo di Chicago, abbiamo una mostra sulla pittura italiana, una scultura all'esterno, e nel 2005, in contemporanea con la Biennale di Venezia, cominceremo già a fare dei progetti più articolati all'interno del parco, per ridare forza anche a questi spazi: credo che sia importante lavorare sul contesto, e non soltanto introdurre l'elemento di novità per il gusto della novità.

Aldo Lazzarato

Biennale Eliasson

Biennale 2003. Contro l'ordine? Contro il disordine?

Sogni e conflitti. La dittatura dello spettatore

50esima Esposizione Internazionale d'Arte
La Biennale di Venezia
Venezia, 15 giugno – 2 novembre 2003

L'ultima Biennale Arti Visive di Venezia è stata un'edizione molto controversa: a critici, giornalisti e addetti ai lavori in genere è piaciuta ben poco (va anche considerato che, durante i tre giorni dell'inaugurazione, il caldo insopportabile, l'affollamento e certe pecche organizzative non disponevano nessuno alla benevolenza). In realtà, quella Biennale era sotto tiro ancora prima di cominciare: almeno dalla primavera del 2001, quando entra pesantemente in gioco il problema della sintonia con il nuovo quadro politico. In quel momento è troppo tardi per mettere in discussione le imminenti edizioni della Biennale Arte e della Mostra del cinema: si concede dunque ad Harald Szeemann e Alberto Barbera di portare a termine, più o meno serenamente, il loro lavoro. Ma dal 2002 le cose cambiano: il parlamento elegge, al posto di Paolo Baratta, un nuovo presidente della Biennale di Venezia, Franco Bernabè; il nuovo CdA conferma i curatori il cui mandato si estende nell'anno in corso (architettura, danza, musica, teatro), ma non Barbera e Szeemann: al loro posto, nomina Moritz De Hadeln e Francesco Bonami, entrambi con un mandato limitato ad una edizione, eventualmente rinnovabile. Durante quei mesi era dunque ben chiaro per tutti il tentativo di imporre una qualche forma – possibilmente gentile e compassionevole – di controllo governativo su un ente le cui attività, per la loro intrinseca natura, dovrebbero piuttosto fondarsi su un principio di libertà, indipendenza e autonomia. Certo, è una contraddizione non nuova, e forse anche scontata. Ma non è questo il punto. Il punto è che questo clima non può non influire sull'esito complessivo delle manifestazioni, al di là delle possibili resistenze – o compiacenze – dei singoli curatori: occorre quindi tenerne conto, nel formulare un giudizio complessivo. Con la Mostra del cinema sappiamo com'è andata a finire. Alla Biennale Arte le cose sono andate meglio: Bonami ha scelto di liberarsi della propria autorità di curatore unico, frammentandola e delegandola – con totale autonomia – ad una piccola folla di artisti, operatori e intellettuali, riuscendo così a evitare quegli abbracci soffocanti che sono stati fatali a De Hadeln.
Ma a che prezzo. A un'impostazione tanto brillante non è sembrato corrispondere un adeguato risultato sul piano estetico e culturale. La Biennale è apparsa ai più incerta, incompiuta, difettosa; insoddisfacente, disturbante, scomoda – tutto fuorché appagante e rilassante. Se questo è l'esito, non sembra in fondo inadeguato a rappresentare e interpretare i caratteri profondi e autentici della contemporaneità – che è quello che si chiede, o si dovrebbe chiedere, all'arte del proprio tempo.
Una Biennale di rottura, la definisce oggi Bonami: più precisamente, ci sembra, una Biennale di *rotture*, al plurale: di fratture, di asprezze, di spezzature, di disappunti, di respingimenti, di repulsioni, di esili, di accompagnamenti alla frontiera; ma anche – seppur in minor misura – di pulsioni, di utopie, di desideri, di sogni. *Sogni e conflitti*, appunto: un titolo fin troppo diretto e referenziale, diverso dalle abituali derive concettose e metaforiche tanto tipiche dei corollari teorico-critici del sistema contemporaneo dell'arte.
A distanza di tempo il ricordo, sfrondato dai disappunti più contingenti, dovrebbe portare ad ammettere che molte parti della Biennale erano davvero buone, e già sufficienti a giustificare la visita: si pensi a *Il quotidiano alterato* di Gabriel Orozco, ai lavori di Olafur Eliasson sulla percezione (nel padiglione danese), al tema trasversale del gioco (come caso/azzardo e come sistema arbitrario di regole), ai recuperi inattesi e graditi (Andy Warhol, Dan Graham...); si pensi soprattutto a una delle partecipazioni nazionali più interessanti: *Against Order? Against Disorder?* di Michal Rovner. L'artista israeliana lavora da sempre con la fotografia, il video, la computer art: quindi, di solito, con immagini in movimento, di tipo prospettico-illusionistico, derivate in origine da una matrice ottica. Nelle opere esposte a Venezia sagome scure di uomini e donne si muovono su uno sfondo luminoso e uniforme. Nelle immagini impresse sulla facciata esterna del padiglione (*Wall Text*, 2003, creato appositamente per l'occasione) le figure sembrano comporre gli ideogrammi di una lingua sconosciuta. Nella prima opera all'interno (la videoproiezione *More*, 2003), procedono descrivendo un circolo che periodicamente, a ondate successive, emana generazioni centrifughe, senza mai spopolarsi. Al piano superiore, le figure brulicano a centinaia all'interno di venticinque piccoli monitor circolari incassati orizzontalmente su tavoli bianchi, come piastrine di coltura in un laboratorio: file, cordate e processioni si dipanano, si sviluppano, si incrociano, si confondono (*Data Zone*, 2003). Nell'ultima opera (*Time Left*, 2002), sulle quattro pareti interne di una stanza separata dal resto, diverse migliaia di figure videoproiettate sulle pareti procedono in file parallele, con continuità, tenendosi per mano, circondando lo spettatore. Non si può più, qui, assumere il punto di vista distaccato, esterno, "entomologico" che si rivolgeva alla facciata, allo schermo e alle piastrine di coltura; non è più possibile collocarsi in un "fuori" da cui esercitare il proprio cinismo, la propria ironia o la propria indifferenza. Lo spettatore è costretto invece a seguire, dovunque posi lo sguardo, il movimento ipnotico, solidale, unitario di tutte quelle minuscole figure, che descrivono e definiscono i contorni di tutto ciò che è (o che resta) visibile. L'effetto – inatteso – non è di minaccia od oppressione, ma di liberazione, di speranza, di ritrovata serenità. Con una combinazione originale di installazione ambientale e immagini in movimento, Michal Rovner ci guida attraverso un percorso capace di ispirare una rinnovata fiducia nell'uomo, nella società, nella convivenza civile, nel mondo. Un sogno, forse, ma un bel sogno, un sogno importante, da opporre a tutti i fautori di conflitti. E non solo in Israele e in Palestina.

Aldo Lazzarato

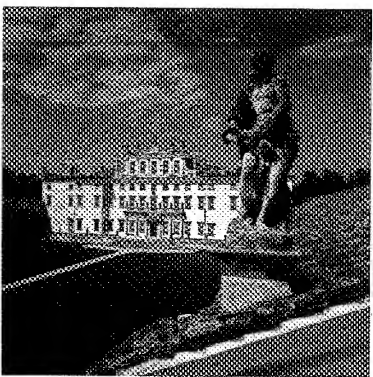
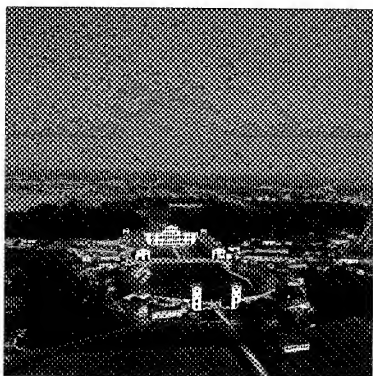
Villa Manin diventa Centro di Arte Contemporanea

Nell'estate 2001, una delle iniziative "a latere" della seconda Biennale di Szeemann portò a Villa Manin di Passariano (Udine) la collezione di Egidio Marzona, intellettuale tedesco di origine friulana: una collezione tutta incentrata sulle arti visive del dopoguerra, con particolare predilezione per le correnti pop, "povere", minimaliste e concettuali degli anni Sessanta e Settanta. L'allestimento si fondava sull'interessante dialettica tra gli spazi barocchi delle architetture (sia reali che illusorie) e le opere d'arte del ventesimo secolo. Una dialettica spinta all'estremo dalla sistematica assenza di cartellini e didascalie accanto alle opere: le relative informazioni erano presenti solo nel piccolo pieghevole distribuito all'ingresso (e peggio per lo spettatore se non riusciva a capirlo subito). La mostra metteva bene in evidenza un aspetto peculiare della personalità di Marzona, il cui interesse non si è mai limitato alle opere d'arte strettamente intese, estendendosi invece a quel ricco universo di documenti che ne accompagnano la genesi e la storia (lettere, progetti, cataloghi, plaquette, manifesti, pamphlet, fotografie...), fino ad arrivare all'acquisizione di interi archivi d'artista. Nell'esposizione di simili materiali, non di rado a carattere privato, non c'era né gratuità né narcisismo: piuttosto, la volontà di offrire al pubblico uno sguardo inedito e complesso sugli aspetti meno noti – perché più nascosti – dell'arte del nostro tempo. *Marzona Villa Manin* fu una mostra memorabile, capace di seppellire diverse delle iniziative – anche più pubblicizzate e celebrate – che, nello stesso edificio, la avevano preceduta o seguita.
Quella dialettica tanto felicemente messa in gioco nel 2001 trova oggi sviluppo in una vocazione stabile: con l'istituzione del nuovo Centro di Arte Contemporanea, e la scelta di una nuova formula istituzionale (l'Azienda Speciale), Villa Manin si dedica senza residue incertezze all'arte del tempo presente. Merito della nuova amministrazione regionale, che si è impegnata a sottrarre la Villa alle secche di una gestione episodica e discontinua: per farlo, ha scelto di continuare quel primo, fecondo rapporto con la Biennale Arti Visive di Venezia, invitando il direttore dell'ultima edizione, Francesco Bonami, a dirigere il nuovo Centro per i prossimi tre anni.
È un segnale ulteriore di un fenomeno

positivo e confortante: la tendenza alla moltiplicazione e al decentramento di istituzioni e strutture dedicate all'arte contemporanea, su una scala macroregionale che si estende anche oltre confine. Basti pensare, per fare solo qualche esempio, al MART di Rovereto ed alla nuova galleria comunale di Monfalcone, ma anche alla nuova Kunsthalle di Graz ed alla vivace scena culturale slovena. Tutto questo risalta ancora di più di fronte alla stanchezza ed al rassegnato immobilismo di istituzioni più longeve e blasonate (la Galleria d'Arte Moderna di Udine si limita a difendere le posizioni, in attesa di tempi – e spazi – migliori; il Museo Revoltella di Trieste, dopo il successo dell'ottima retrospettiva Basquiat del 1999, non è stato capace di ripetere l'exploit).
L'esordio del nuovo Centro di Villa Manin promette bene: la programmazione estiva (dal 30 maggio al 7 novembre 2004) è articolata e di qualità: certo, decisamente cauta, se confrontata all'imp(r)udenza di certe sezioni dell'ultima Biennale. Ma è chiara qui la volontà di rivolgersi con un approccio graduale e "didattico" ad un pubblico che nella sua larga maggioranza non è abituato a confrontarsi con opere di questo genere e di questo livello. Al piano nobile, *Love/Hate. Da Magritte a Cattelan* presenta una selezione di opere del Museo d'Arte Contemporanea di Chicago, tutte di buon livello e senz'altro rappresentative – se non dell'arte contemporanea *tout court* – almeno di quella sua componente *mainstream* più apprezzata dal grande mercato artistico mondiale. Al piano superiore, *Vernice. Sentieri della giovane pittura italiana* conferma l'attenzione di Bonami per le forme pittoriche e per i modi della figurazione, proponendo un terreno in qualche modo familiare e capace per questo di ridurre *en passant* le possibili diffidenze del pubblico. Nella sala sopra la rimessa delle carrozze, *Nata – Nero a Colori* inaugura, con le tele astratte del pittore codroipese, lo *Spazio FVG*, un ambiente destinato ad ospitare personali di artisti del Friuli-Venezia Giulia. Nel grande prato antistante la villa, spicca *Appearing Rooms*, un *Progetto scultura* commissionato per l'occasione al danese Jeppe Hein: su due basi a matrice quadrata, delle pareti d'acqua si alzano e si abbassano, costruendo perimetri ora aperti ora chiusi, in una rivisitazione ironica – aperta alla fruizione ludica – del motivo barocco della fontana e del gioco d'acqua. Il coinvolgimento diretto degli spettatori è stato alla base anche di *Every/Body*, complessa collazione di eventi spettacolari a carattere performativo che la sera del 30 maggio ha celebrato, nell'ampio prato meridionale tra le barchesse, l'inaugurazione della stagione espositiva.
Parte bene, dunque – anzi, benissimo, se si tiene conto dei tempi molto ridotti in cui tutto è stato concepito e realizzato. Un bilancio meno approssimativo lo si potrà trarre solo sul medio periodo, soprattutto dopo il confronto diretto con la Biennale veneziana del 2005.

Aldo Lazzarato

Villa Manin

Per informazioni:
Centro d'Arte Contemporanea Villa Manin
Piazzale Manin 10, 33033 Passariano - Codroipo (UD)
tel. +39 0432 906509, fax +39 0432 908387
"info@villamanincontemporanea.it",
"www. villamanincontemporanea.it"

Jan Svankmajer, la metafora del rifiuto

È necessario tener fermo tener sempre fermo nella memoria che l'artefatto finale non è che un "escremento" del processo creativo, e se ha un suo qualche significato, non si può in alcun modo guardare ad esso come a un prodotto finale, ma solo come al detonatore per far esplodere l'immaginazione dello spettatore[1]

Jan Svankmajer, animatore del rifiuto...
La mostra dal titolo *Memoria dell'animazione – Animazione della memoria* è stata presentata a Parma nel periodo fra ottobre 2003 e gennaio 2004. Divaricata tra gli spazi di Palazzo Pigorini e della Galleria San Ludovico, questa ricca esposizione ci ha permesso di ammirare dal vivo il talento di Jan Svankmajer, regista, pittore, poeta e scenografo ceco d'ispirazione surrealista.

Svankmajer, chi?!
Talento poliedrico, classe 1934, versato nella produzione di pellicole, ceramiche, incisioni, acqueforti, dipinti e poesie, Jan Svankmajer si è formato alla *Damu* di Praga (Accademia delle arti performative), perfezionandosi nell'arte di creare ed animare maschere e burattini. Da studente scopre il surrealismo, grazie ad un libro di Karel Teige proibito dal regime. Esordisce al teatro *D34* in qualità di regista e *designer*. Successivamente lavora al teatro statale delle marionette di Liberec e collabora come burattinaio al film *Johannes Doctor Faust* di Emil Radek. Nel 1960 dirige il gruppo del teatro delle maschere di Praga (*Divadlo Masek*) detto Black Theatre per la tecnica impiegata: gli attori vestiti di nero si muovono su uno sfondo nero e, grazie anche all'uso dell'illuminazione direzionata verso la platea, si crea l'illusione per cui gli oggetti che essi spostano sembra che fluttuino nel vuoto. La tecnica verrà ripresa da Svankmajer per la realizzazione dell'esordio in pellicola, il cortometraggio *L'ultimo trucco del signor Schwarzewald e del signor Edgar* (R.P.C. 1964).
Il Black Theater mette in scena le proprie realizzazioni presso il *Semafor* di Praga, un teatro popolare uso ad importare le tendenze occidentali. Svankmajer ricorda che s'alternavano sul palco sketch comici ad esibizioni rock'n'roll (forse le prime udite in Boemia)[2]. Chiaro che il pubblico non fosse molto attirato dalle sue sperimentazioni[3].
Deluso dall'esperienza, Svankmajer passa al teatro Laterna Magika, dove sperimenta una combinazione di proiezioni, black theater, balletto, performance, interessandosi così al mezzo cinematografico.
Verso la fine degli anni Sessanta, successivamente al breve disgelo politico durante il quale il gruppo surrealista praghese ottiene l'appoggio dei più celebri compagni parigini, Svankmajer rimane colpito dal carisma dello scrittore Vratislav Effenberger ed entra a far parte del gruppo di artisti ed intellettuali raccolti intorno a lui[4]. Svankmajer sottopone i propri lavori all'esame collettivo ed inizia parimenti a servirsi di temi tratti da un elaborazione comunitaria: come la "morfologia mentale", il tema della "paura" o del "sogno"[5].

Innovazione e tradizione
In questo stesso periodo l'animazione con oggetti e creazioni d'argilla o plastilina acquista una maggiore rilevanza nel suo percorso. Svankmajer elabora un suo protocollo, ammettendo sul set soltanto oggetti e cianfrusaglie desueti e bizzarri: giocattoli, armi, soprammobili. Liberati dalla loro frivolezza e staticità dall'animazione, questi oggetti diventano i protagonisti di grotteschi *burlesque*, intense barzellette nere, satire politiche e amare meditazioni. Svankmajer anima gli oggetti con una sorta di "magia bianca" atta a captarne la segreta vitalità[6]. Come nota l'esperto di cinematografia ceca Jan Uhde, Svankmajer in realtà importa in nuove forme la tradizione folk del teatro di burattini, proseguendo un legame con il passato, consolidato anche da maestri del cinema fantastico come Karel Zeman o Jiří Trnka...[7]

L'ultimo trucco (e tre vantaggi)
Nello stesso periodo in cui entra a far parte del collettivo surrealista Svankmajer decide di abbandonare definitivamente il palcoscenico a favore del cinema secondo la motivazione che questo possiede "tre grandi vantaggi" rispetto al teatro: «Primo, gli attori non si sciupano una volta che tu li hai a disposizione nella *editing room*. Secondo, il film può aspettare per il suo pubblico, il teatro no. Terzo, il tempo filmico scorre molto più veloce di quello teatrale. Servono anni al teatro per trasformare un quadro, una composizione, in un'altra. Il tempo accelerato del film rende tutto ciò semplice»[8].
Riconosciamo nell'affermazione le componenti di base dell'*opus* svankmajeria-

no. In primo luogo la concezione dell'attore come materia da plasmare sta alla base della dialettica d'interpolazione tra immagini animate ed azioni interpretate da attori. Secondo: la possibilità di superare le cortine mentali e del congelamento politico per raggiungere un pubblico più recettivo, dovunque. Terzo: il tempo lavorato con la stop motion, la ripresa "a passo uno" per ottenere effetti di narrazione a partire dagli oggetti più comuni... In tal senso *L'ultimo trucco* è esemplare. Gli attori indossano enormi maschere di cartapesta che li trasfigurano. Lo sfondo è totalmente nero: è un black screen. Il soggetto è una partita a scacchi. Gli avversari s'affrontano scoperchiando i loro corpi come se fossero opere di Gaetano Zumbo, Carlo Calenzuoli, Guillaume Desenoues, virtuosi nella raggelante arte di creare per le classi di anatomia ricostruzioni in gesso o lignee di corpi da sfogliare pezzo per pezzo, mostrando blocchi di vene, intestini e nervi. Dalle interiora degli scacchisti emergono piccole camere delle meraviglie, mercatini delle pulci da cui i prestigiatori estraggono, per esibirli trionfanti, una grande dissonanza di simboli inconciliabili: violini, icone, scarabei. Il tutto in un crescendo di pazzia dall'epilogo violento.
La realizzazione vive di forti echi delle tecniche di spersonalizzazione impiegate nella scuola teatrale russa, in particolare da Mejerchol'd.[9] L'attore è assoggettato all'oggetto nel segno di una «irrazionalità concreta, che è la madre del carattere sovversivo»[10]. Il canovaccio presenta già tutti gli interessi cruciali di Svankmajer: l'humor nero, il cònfronto degenerato in duello e poi in catastrofe come condizione esistenziale, gli oggetti meravigliosi ma scadenti, oggetti-rifiuto...

Recrudescenza del manierismo in alchimie artistiche...

In uno degli scritti che erano esibiti accanto alle opere in mostra Svankmajer dichiara l'amore per il manierismo e per ogni genere "basso", cioè disdegnato o incompreso dall'"accademismo oscurantista" degli storici d'arte: mirabilia, gabinetti di curiosità, arti decorative ed applicate. All'affascinante corredo si possono accostare le sue fini acquatinte delle varie serie naturali, insieme di pagine falsarie di un *Atlante* della Zoologia fantastica e mostruosa dove troviamo animali che portano lo sfarzo di ogni genere di perversa sproporzione, germinazione e violazione della severa legge d'economia che la natura impone agli organismi.
La frenesia dei trapianti continua anche nelle animazioni cartacee, ad esempio i collage dello *Svank-meyers Bilderlexikon* (1972-73) o le pagine cartografiche dove spunta inatteso un occhio o una mandibola; e nelle creazioni tassidermiche che chiosano le teche dei musei di storia naturali, il tutto culminando in uno spaventoso totem teratomorfo, *L'Insettivoro* (2003), che s'erge trionfante da una sinistra accozzaglia crostacea impugnando degli insetti, uno per chela.
L'amore per l'arte del Seicento è spunto di citazioni affettuose come *Vertumno e Monnalisa* (collage del 1978) dove un diplomatico e la celebre madonna fiorentina sono stati trasformati in minotauri arcimboldeschi. Le teste di Arcimboldo tornano nella serie *Natura* (1973-1982), mentre l'interesse per l'esoterismo rinascimentale è ribadito negli oscuri *Oggetti alchemici* (2001), piuttosto simili ai *Feticci*, fricassee fantastiche composte da materiali bruciacchiati. Ciò che emerge è una sorta di processo di filtraggio o sublimazione, un tentativo di cogliere auspici abbozzando nere costellazioni d'oggetti dissonanti che brillano in un patheon dell'Irragionevolezza. L'autore del resto dichiara che "tra surrealismo ed alchimia vi è un rapporto analogico".

...e attualità del surrealismo

Una cospicua parte delle opere svankmajeriane rimanda a temi consolidati dal Surrealismo storico. Ad esempio nelle notevoli grafiche dei *Cadavre Esquis* (1996-1998) troviamo una giustapposizione tra il teschio, emblema storico della *Vanitas vanitarum*, e l'organo maschile.
Breton nel celebre manifesto *Le Surréalisme et la peinture* del 1925 mirava a sviscerare le proprie tematiche materiali entro i campi delineati dai poli attrattivi dell'automatismo e del sogno (surrealismo, leggo dal manifesto del '24, = "automatismo psichico puro"). In Svankmajer il disgusto per la rappresentazione illusionistica ha dato luogo al panismo tattile di oggetti-rifiuto vari, irti di materiali, chiamati "oggetti tattili". Nella produzione finale c'imbattiamo nei "disegni medianici" causati da una "interpretazione passiva" di uno stato d'animo, espressioni di automatismo + sogno...
Nel percorrere la mostra lo spettatore trovava vari "avvertimenti" di Svankmajer e della moglie. Uno ad esempio richiedeva di prendere coscienza del fatto che «l'artefatto finale non è che un "escremento" del processo creativo».

Opera cinematografica

Della rilevante produzione in pellicola dell'autore a Parma era possibile una ricognizione di opere su pellicola scelte dall'autore e riversate in VHS.
Historia naturae (R.P.C. 1967) è un *amusement* sul sistema dei regni animali. Creature tassidermizzate s'animano dalle teche e dalle gabbie di cristallo cui sono destinate dallo sguardo scientifico e danzano al suono di valzer, tarantella, tango, mentre una bocca che mastica scandisce le sequenze....
L'ossario (R.P.C. 1970) ci porta dentro la cripta di Sedlec presso Kutná Hora, una chiesa dove riposa un repellente ossario costruito con le vittime della peste e di altre vicende violente in un trionfo d'invenzioni decorative morbose: lampadari di teschi, volte cosparse di tibie, e addirittura un organo sormontato da una croce di teschi. La voce di una guida ammonisce una scolaresca in visita a non toccare ed imbrattare i cimeli con scritte stupide, mentre il contrappunto visivo/sonoro rende evidente che la profanazione della memoria è già avvenuta da tempo e che forse un sarcastico gesto di scherno è forse l'unico gesto significativo nei confronti di un luogo che esibisce la morte come attrazione.[11]
Et Cetera (R.P.C. 1966) è una breve, scarna, intuitiva animazione (il protagonista è una specie di omino "Lagostina") sul tema dello scambio delle fattezze, delle misure e del rapporto tra interno/esterno.
Nel trittico *Dimensioni del dialogo* (R.P.C. 1982) s'approfondisce il tema della dialettica tra gli esseri composti di rifiuti che si mescolano salendo di grado e complessità in una folle parodia darwiniana, epitomi della transazione capitalistica. Vediamo alcune teste arcimboldesche scontrarsi cozzando, vomitando frattaglie sminuzzate, mantecando questa materia duttile e pastosa e plasmandola in un busto che, vomitando a sua volta, si riproduce all'infinito. Ci sono altri due busti contrapposti come pedine che giocano ad una variante della morra porgendosi una serie di oggetti tenuti sulla lingua (una scarpa, dei lacci, una matita, un temperino, una fetta di pane, un coltello imburrato, uno spazzolino, un tubetto di dentrificio). Dapprima s'incontrano in azioni logiche. Poi i busti entrano in relazioni sempre più inadeguate e violente (la scarpa viene imburrata, stagliuzzata dal temperino, forata dalla matita, ecc...) per arrivare a fracassarsi a vicenda e a giacere spompati.

L'ossario

Svankmajer al lavoro

In *Il gioco virile* (R.P.C. 1988) una partita di calcio alla tv diventa un'arena delle crudeltà dove al posto del gol si segnano i calciatori uccisi con azioni inaudite torture efferate. I cadaveri vengono prelevati dai becchini sul campo, mentre le bare continuano a rincorrere il pallone. Uno spettatore televisivo assiste impassibile alla barbarie consumando una caterva di birra e dolciumi, finché la partita invade anche il suo appartamento...

L'appartamento (R.P.C.1968) è insieme doveroso omaggio alla maschera dell'attore comico muto e obliqua parabola kafkiana.

In *Luce, buio, luce* (R.P.C.1989) una mano in una stanza trova due bulbi oculari e li indossa. Un'altra entra bussando. Seguono le altre parti del corpo, un membro per volta. Ma il corpo ricongiunto è troppo grande, preme contro le pareti della stanza. Non resta che spegnere la luce.

Jabberwocky (R.P.C. 1973) è un sentito omaggio a Lewis Carrol. L'attore principale è un armadio a muro al cui interno scopriamo un universo di riferimenti ossessivi. Nell'epigrammatico *Meat in Love* (Ex-cecosvlovacchia 1989) la *love story* tra due opulente bistecche viene stroncata da un forcone che le tuffa in una padella d'olio bollente.

Picknick mit Weisermann (Austria 1968) si svolge nello scenario di una bucolica incursione in una cartolina di vita borghese tratta dagli anni '30. Un pomeriggio scorre lento, lento come le stagioni. Si prende il sole masticando datteri. Si scatta la foto ricordo. Soltanto che i protagonisti sono gli abiti vuoti che hanno preso il proprietario in ostaggio!

Death of Stalinism in Boehmia (Ex-cec. 1991) è uno sferzante "agitprop". Dal busto di Stalin le mani di un chirurgo estraggono il busto dello stalinista ceco Klement Gottwald. Il busto arringa la folla, si preparano quarant'anni di storia comunista sintetizzati da geniali metafore visive: i barattoli che ruzzolano giù per una scalinata stanno per l'invasione dei tank russi; mani abili assemblano dei soldatini d'argilla che una volta allineati vengono impiccati e cadono in un secchio, tornando materia informe a cui le mani attingono di nuovo.

Food (Ex-cec.1992) è una grandiosa fiaba nera che in un qualche modo condensa la ricerca precedente sul tema della ridondanza del bisogno reale e del bisogno indotto dal consumismo espresso nella dialettica tra due figuranti, schiavi dello scambio da cui dipendono. In questo film Svankmajer propone un trittico d'allegorie delle condizioni sociali, differenziali del gioco-forza del conflitto di classe e sistema, non senza il consueto humor. *Colazione*: un uomo si siede ad un tavolo dove una persona immobilizzata indossa un cartello riportante delle istruzioni. L'uomo se ne serve per sfruttare la statua vivente come un servomeccanismo. Dopo avergli inserito una moneta in bocca gli schiaccia la pupilla come un bottone. Tutto ciò ottiene di far comparire in uno sportello che s'apre nel torace una porzione di cibo di cui l'uomo si serve avidamente. Una volta terminato il pasto il malcapitato s'irrigidisce colpito da subitanea paralisi, mentre al contrario il vicino di tavolo finalmente si anima e, dopo essersi sgranchito gli appioppa il cartello e se ne va. E' chiaro che il primo uomo è stato costretto a prenderne il posto. Entra un altro "cliente". Si ripete la scena. Quando il nostro è a sua volta libero di andarsene, attraverso la soglia socchiusa intravediamo una fila sterminata di persone in attesa di poter entrare. *Pranzo*: medesimo tema del duello orale. Due clienti di un ristorante, uno ricco, l'altro straccione, sono ignorati dal cameriere. Il ricco si arrangia e divora i fiori nel vaso, poi il vaso stesso. Comincia a farsi fuori anche i vestiti, le tovaglie mentre il povero lo imita e si mangia quello che può: piatto, tovaglia, gli stracci che indossa. I due rimangono nudi. Il ricco si infila le posate in bocca, il povero lo imita ancora ed inghiotte le sue, ma era una finta: armato di forchetta e coltello il ricco avanza verso il povero per mangiarselo. *Cena*: ad ognuno il suo; il buongustaio mescola diverse salse alla pietanza, si assicura con dei chiodi una forchetta alla mano s'ingozza. Un atleta si pappa un piede calzato da una scarpetta da calcio, una signora dei seni. Un uomo villoso ha nel piatto pisello e testicoli. Avvertendo la presenza indiscreta della macchina da presa lo copre con le mani.

Coerenza dei temi

Queste opere di Svankmajer formano un corpus compatto per tematiche e soluzioni tecniche adottate. Svankmajer ha allestito una ricerca pluriennale ruotando attorno alla variazione di alcune tematiche ricorrenti:

1) Trasformazione del consumatore in merce, secondo la stessa dinamica che trasforma l'oggetto in feticcio.

2) Interdipendenza tra ciò che consuma e ciò che viene consumato. È la cosiddetta ossessione per la tematica del cibo, ribadita dall'artista in diverse interviste.

3) La profondità di campo in cui le sue figure emblematiche si stagliano all'orizzonte di un'iconografia serrata, in cui ricorre l'aspetto malsano, organico, dei manufatti.

4) L'interesse per aspetti più dimenticati della cultura erudita seicentesca, fiorente a Praga sotto Rodolfo II, dai libri d'emblemi, all'alchimia, alle arti esoteriche, nella coalescenza con gli ambiti di una presunta scientificità duplice, visionaria.

Onirismo surreale

Scrive Breton in *L'Amour Fou*: «Così in una delle ultime notti, *durante il sonno*, avevo messo mano su un libro alquanto curioso. [...] Io mi ero affrettato a comprarlo e, svegliandomi, mi è spiaciuto non ritrovarmelo vicino»[12]. Ho sottolineato la frase "durante il sonno" per mettere in luce come Breton paragoni le sistematiche peregrinazioni notturne a Parigi a dei veri e propri stati di sonnambulismo. In tal senso i trofei riportati non valgono come reperti equivalenti dell'"ispirazione poetica" bensì partecipano della stessa materia del sogno, trafugati da un mondo all'altro, chiavi d'accesso per un aldilà della lucidità, come in quei racconti dove il protagonista scopre nel letto la *prova concreta*, la testimonianza di quanto ha sognato.

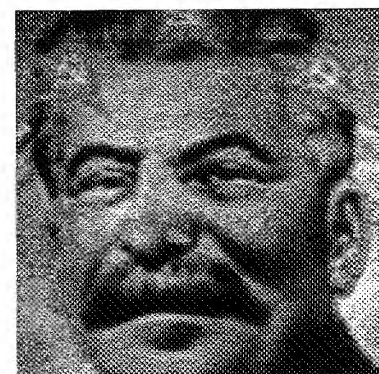
Credo che questa concezione dell'oggetto e che l'*onirismo* come sorgente continua d'ispirazione sia tenuto ben presente da Svankmajer: «Trasferisciti continuamente dal sogno alla realtà e viceversa. [...] Tra il sogno e la realtà c'è solo un semplice atto fisico: sollevare o abbassare le palpebre».

Animismo dell'infanzia

Un altro elemento del surrealismo storico tenuto ben presente da Svankamjer è il riconoscimento dell'infanzia come la fase creativa più rilevante nell'arco della vita umana. In tal senso ha qualcosa in comune con Alberto Giacometti che diceva: «Da bambino vedevo del mondo esterno solo gli oggetti che potevano essere utili al mio piacere»[13]. Del resto per Svankmajer l'infanzia è la sede di traumi profondi e fecondi, ossessioni che si traducono nei "tesori più grandi". «[...] tutta la tua infanzia si trasferirà nel film, senza che tu ne abbia coscienza. E il tuo film si trasformerà nel trionfo dell'infantilismo». Due suoi film sono ispirati a Lewis Carroll: *Jabberwocky* (R.P.C. 1971) basato su una poesia dell'autore inglese dove dei giocattoli infantili si animano in indiavolate danze autodistruttive e *Alice* (R.P.C.1988) dedicato alla più celebre eroina carrolliana.

La visione dell'infanzia di Svankmajer comprende un lato oscuro dell'"animalità" del bambino e della sua immaginazione "animistica" che si traduce benissimo nella controversa affermazione che la scrittura di Lewis Carrol «è illustrazione del fatto che i bambini sono compresi meglio dai pedofili che dai pedagoghi»[14].

In *Down to the Cellar* (R.P.C. 1983) la protagonista è una bambina alle prese con le mostruosità di un mondo parallelo nascosto nella cantina di casa, magnificazione di un classico timore infantile verso spazi bui e chiusi. E in *Otesánek* (Ex-Cecoslov. 2000) la piccola e precoce Alžbědka (avida lettrice di un libro intitolato "Sexual Dysfunction and Sterility" celato sotto la copertina di un libro di fiabe) è l'unico personaggio che presentisce la minaccia incombente.

Alice

Death of Stalinism in Boemia

Animazione magica

Svankmajer ha dichiarato a più riprese che le sue animazioni non fanno altro che restituire agli oggetti quanto di loro proprietà. In tal senso si configura quello che possiamo sintetizzare come un terzo *trait d'union* tra Svankmajer e Surrealismo storico: il carattere al contempo sovrannaturale e liberatorio dell'arte di animare. «Usa l'animazione come se fosse un'operazione magica. Animare non significa "far muovere cose inanimate", ma invece: 'infondere loro la vita». A tal proposito Svankmajer evoca un "rapporto analogico" tra surrealismo ed alchimia.

L'accesso alla fecondità dell'infanzia scopre un sostrato della memoria presente sia negli oggetti che negli uomini... «Gli oggetti, soprattutto quelli vecchi, sono stati testimoni di operazioni diverse e di stimoli diversi che si sono impressi su di loro». La liberazione è duplice, per l'oggetto che sprigiona l'esperienza che ha incamerato, e per l'artista che si salva da se stesso. Così il processo d'animazione non è del tutto volontario e strutturato ma «deve avvenire in modo naturale a partire dagli oggetti, non dalla tua volontà». Questo particolare concetto è stato denominato dall'autore *animazione della memoria.*

La metafora del rifiuto

Abbiamo riconosciuto importanti punti di contatto tra il surrealismo e l'animatore di Praga: *onirismo, infantilismo, animazione della memoria.* Tre fasi in cui l'oggetto acquista man mano una maggiore importanza.

Svankmajer si interessa ad un oggetto d'infanzia, un giocattolo, vestito, monile e comunque ad un oggetto rifiuto/rifiutato. Costruisce anima esseri mostruosi composti di materiali scadenti, desiderosi di scambiarsi/generare altri oggetti consanguinei, impegnati a suscitare effetti violenti ma liberatori e con la finalità di mimare e al contempo sovvertire passo per passo la materializzazione capitalistica dell'oggetto: la persuasione pubblicitaria impone al contrario un *onirismo* di massa, regressivo, semplificatorio, secondo una logica *infantile* (metonimia, compra x *e quindi* possiederai una bella donna/avrai successo sul lavoro...) tramite quella che potremmo ribattezzare un'*animazione aggressiva.* L'ultima forma riconoscibile, *realizzata* della merce emancipata dallo scambio economico, è l'oggetto-rifiuto recuperato dalla spazzatura, dalla cantina o dal mercatino delle pulci. Nell'esplorazione di questi oggetti e nel gesto di inserirli nell'opera d'arte il surrealista scopre gli "escrementi della coscienza". In generale il rifiuto, la scoria, è un eccesso che soffoca, una contropartita del plusvalore. Ora lo si smaltisce, domani lo si riavrà indietro tra capo e collo. Il rifiuto è il feedback della merce. Nell'arte contemporanea vige, in generale, una certa ossessione per la scoria, per una certa metafora del rifiuto che fa cenno ad un residuo presente nello scambio, a quel surplus inutilizzato del valore che rivela l'esistenza di un modello sottile di significazione... «[...] Altri eventi teorici assumono un'importanza capitale: gli anagrammi di Saussure, lo scambio/dono di Mauss: ipotesi più radicali, a lungo termine, di quelle di Freud e di Marx, prospettive censurate proprio dall'imperialismo delle interpretazioni freudiana e marxista»[15].

Un omaggio a Svankmajer

Ci auguriamo che il lavoro di quest'autore possa in futuro raggiungere un pubblico maggiore. Svankmajer ha goduto solo recentemente di maggiore attenzione critica grazie anche agli omaggi del maggiore dei Quay Brothers.

I suoi film sono stati mostrati presso i festival più prestigiosi raccogliendo oltre trenta premi e segnalazioni (Berlino, Mannheim, Oberhausen, Sydney, Melbourne, Cannes, Toronto) e sono stati soggetto di retrospettive sparse (Valladolid, 1981 Annency, 1985, Bergamo Film Meeting 1987) e distribuiti da *networks* (l'americana PBS, la canadese CBC, e la non-commericial TV dell'Ontario). Eppure ben poche riviste critiche ad esclusione di *"Postif"* gli hanno concesso degni spazi d'approfondimento, per non parlare dell'ostracismo subito in patria.

La scarsa risonanza del suo nome d'altro canto è dovuta anche alla diffusa convinzione che il surrealismo sia morto e sepolto, convinzione con cui Svankamajer in diverse interviste non cessa di polemizzare... La mostra a Parma è stata una straordinaria occasione d'incontrare un grande surrealista vivo e vegeto.

Davide Gherardi

Note

1. Tratto dal testo introduttivo sulla mostra di Jan Svankmajer e Eva Svankmajerova, *Memoria dell'animazione – Animazione della memoria.* Se non specificato altrimenti tutte le successive citazioni tra virgolette prive di note provengono dal medesimo decalogo. In questo saggio si tratta della sezione della mostra allestita a Palazzo Pigorini. Nella sede della galleria San Ludovico la mostra era incentrata su oggetti di scena, schizzi e locandine tratti dai vari lungometraggi della coppia. C'era la macchina masturbatoria de *I cospiratori del piacere* (che assieme alle varie macchine progettate nei bozzetti rimanda inevitabilmente alle ingegnose progettazioni provocatorie di Franz Picabia) e l'intera scenografia per la fucina dell'alchimista di *Lezione Faust*; i cocchi infernali di *Qualcosa da Alice* ed i notevoli frottage erotici, incunaboli dedicati alla grande serie del "romanzo d'avventura" tedesco, in cui squarci nel tessuto della narrazione lasciano intravedere scene di copula che alludono ad un polo compromettente nel sistema nella narrazione romantica e, per converso, di tutta la storia dell'arte nei suoi rapporti con il commercio.

2. «I started in the 1960s at a famous theatre in Prague called the Semaphore. It was very popular – they had comedy sketches, songs; rock'n'roll was first heard on its stage. I started there, with the Theatre Of The Masks, but I was trying to bring in avant-garde methods, which people weren't used to. They came for rock'n'roll or silly comedy sketches, not avant-garde theatre!». Jan Svankmajer, *After revolution, the shit!*, The Context (accesso a: *www.thecontext.com*), 26 ottobre 2001.

3. Svankmajer ricorda in diverse occasioni l'insuccesso delle prime esperienze teatrali. Segnaliamo oltre l'intervista rilasciata a *The Context* quella rilasciata a Wendy Hall per *Animato Magazine*, July, 1997 "I have to admit that with my theater form I didn't attract a great audience. What I was doing in the theater the viewers didn't want to see. People would leave during the performance. They were shocked. So I didn't find my public."

4. Stando alla pubblicazione clandestina *Otevřená hra*, del gruppo, animato fino al 1986 da Vratislav Effenberger, facevano parte Karol Baron, František Dryje, Jiří Koubek, Albert Marenčin, Emila Medková, Alena Nádvorníková, Martin Stejskal and Ludvíkšváb. Cfr. Jan Uhde "Jan Svankmajer: The Prodigious Animator from Prague", *Kinema*, Spring, 1994.

5. «Sono un collezionista. Asistematico. Collezionо tracce delle mie sensazioni dimenticate che ritrovo in determinati oggetti, tanto in quelli senza valore quanto, ad esempio, nelle opere d'arte, nel mondo della natura o negli oggetti rinvenuti per caso. Per me questi oggetti non sono degli artefatti senza vita. Io gli assegno volentieri i ruoli principali nei miei film». Jan Svankmajer, "Alchimie Surrealiste", in Bruno Fornara, Francesco Pitassio e Angelo Signorelli (a cura di), *Jan Svankmajer*, Bergamo Film Meeting,1997, p. 71.
E sulla animazione magica: "This is the reason that I use very particular objects in my films and it is my wish and intention that the objects will reveal the kind of content and emotions and expressions that I know is in them and that will affect the viewer. That is where I see magic in animation. In that sense you can compare an animator to a shaman." Wendy Hall, *Interview with Jan Svankmajer*, "Animato magazine", July 1997.

6. Jan Svankmajer, "Alchimie Surrealiste", *op. cit.*, pp. 58-59.

7. Jan Uhde, *op. cit., passim.*

8. Accesso a: www.*thecontext.com*, tr.d.A.

9. "Già alla DAMU ero fortemente influenzato dall'avanguardia russa: Mejerchol'd, Tairo; ma anche Oskar Schlemmer, oppure dai manichini di De Chirico." Jan Svankmajer, "Alchimie Surrealiste", *op. cit.*, p. 70.

10. "La animación de objetos reales, la metamorfosis de sus funciones en el medio vivo, crea una irrationalidad concreta, que es la madre del carácter subversivo." "Jan Svankmajer par Jan Svankmajer" in *Jan Svankmajer. La fuerza de la imaginación*, Semana Internacional de Cine de Valladolid, 1981, pp. 19-35, p. 25

11. Del cortometraggio è accreditata una versione alternativa in cui il sonoro è sostiuito dalla lettura di un poema di Jacques Prévert.

12. Nell'incipit del capitolo III dell'"Amour Fou" di André Breton lo spirito del Surrealismo viene paragonato alla sete del "vagare incontro a tutto", l'ebrezza riscontrata per la scoperta dell'esploratore e dello scienziato. Si passa poi alla descrizione dell'avventura vissuta da Breton e Alberto Giacometti in visita al mercato delle pulci. Entrambi scoprono qualcosa che si collega a dei precisi problemi artistici contingenti. Giacometti acquista una maschera di metallo di curiosa foggia che completa perfettamente una statua che stava costruendo. Breton invece viene attratto da un cucchiaio di legno "di fattura contadina" il cui manico termina con una scarpetta. Il cucchiaio viene ribattezzato prontamente "portacenere Cenerentola" sulla base di una frase ricevuta dal sonno o "frase di risveglio" sulla scorta della quale Breton aveva richiesto qualche mese prima a Giacometti di realizzare un oggetto propriamente "onirico o para-onirico". Di qui verso una catena di associazioni vertiginose: Breton intravede nel cucchiaio non solo la restituzione della promessa di un sogno, la cui manifattura gli è stata infine gettata sulle ginocchia dal caso, ma anche il significato folkloristico ultimo dell'oggetto perduto nella fiaba, rinvenuto come diretta emanazione di una referenza inconscia. Il cucchiaio sta per la pantofola di Cenerentola, cioè per l'episodio della fiaba in cui Breton intravvede una chiara allusione ad un episodio sessuale. Per metonimia l'oggetto trovato l'eccellenza immaginativa spesa sulla Donna ideale, perduta ed irraggiungibile cui Breton destina *Amour Fou.* I due oggetti sono stati immortalati da due foto di Man Ray. André Breton, *L'Amour fou*, Paris, Gallimard, 1937 (tr. it. *Id.*, Einaudi, Torino 1974, pp. 28-45).

13. Alberto Giacometti, "Ieri, sabbie mobili", in Marcel Jean, a cura di, *Autobiografia del surrealismo*, Editori Riuniti, Roma 1983, p. 337.

14. Jan Svankmajer, *Svankmajer on Alice, Animating the Fantastic*, "Afterimage", n. 13, Autumn 1987, p. 51.

15. Jean Baudrillard, *L'Échange symbolique et la mort*, Paris, Gallimard, 1976 (tr. it. *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano 2002, p. 11).

Uccidere Hitler, uccidere Bavaud.

Intervista a Villi Hermann
a cura di Valentina Re

La cosa davvero importante, per me, è che il documentario, e l'arte tutta, lasciano delle tracce, e le tracce fanno sperare. Anche se non so bene che cosa...
Villi Hermann

Cineasta *di* frontiera, cinema *senza* confini: queste espressioni ricorrono di frequente per definire l'identità cinematografica e la produzione documentaria di Villi Hermann[1]. Ed in effetti il cinema di Hermann, cittadino svizzero, sembra partire proprio dal trasferimento e dall'approfondimento sullo schermo di un personale, quotidiano rapporto con il territorio e la frontiera; ma è soprattutto l'attraversamento, la permeabilità del confine (come il confine può separare e come può unire) che sembra interessare Villi Hermann, e rappresenta il nucleo tematico dei primi film (ad esempio, *Cerchiamo per subito operai, offriamo...*, 1974, e *San Gottardo*, 1977).

Fa freddo in Brandeburgo

La permeabilità, nel cinema di Hermann, riguarda anche la «frontiera» tra cinema di finzione e documentario: Villi Hermann rivendica con forza la comunicabilità tra i due sistemi e il posizionamento imprescindibile del proprio punto di vista, che si traduce nella profondità della partecipazione emotiva e dell'indagine svolta, e in uno stile rispettoso ma fermo, discreto ma di grande rigore, sobrio e privo di qualunque retorica.
A fianco del tema della frontiera, ritorna nell'opera di Hermann quello della memoria, che è sempre storica, collettiva e individuale, intima, personale. Una particolare risonanza acquistano così le storie private, «minori», oppure quelle a lungo, colpevolmente rimosse.

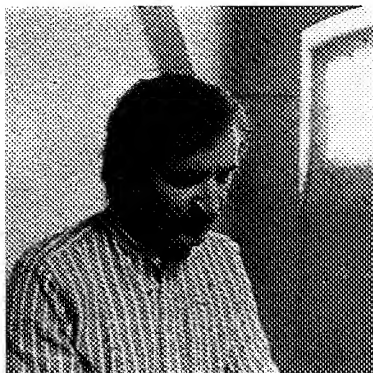
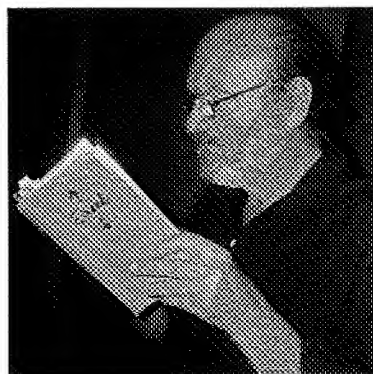
Luigi Einaudi. Diario dell'esilio svizzero

È questo il caso della storia del giovane svizzero Maurice Bavaud, che Hermann, insieme a Nicolas Meienberg e Hans Stürm, ha raccontato in *Fa freddo in Brandeburgo* (1980); nel settembre del 1938, a ventidue anni, Bavaud parte per la Germania con lo scopo di uccidere Hitler. Ci arriva vicinissimo, e in diverse occasioni, fino a che non viene fermato casualmente per un controllo. Siamo nel novembre del 1938; un anno dopo, Bavaud viene condannato a morte, e decapitato il 14 maggio 1941. Nei tre anni di detenzione le autorità svizzere rifiutano qualsiasi forma di coinvolgimento nell'«affare» Bavaud, per non incrinare i rapporti con la Germania, e la famiglia viene tenuta completamente all'oscuro. La storia di Bavaud verrà intenzionalmente dimenticata o ignorata fino al 1955, quando un'incredibile sentenza annulla la condanna a morte commutandola in alcuni anni di detenzione e quindi di privazione dei diritti civili; questa seconda sentenza sarà a sua volta annullata e Bavaud dichiarato, a distanza di quasi vent'anni, non punibile per non aver commesso il fatto[2].

Luigi Einaudi. Diario dell'esilio svizzero

Oltre a *Fa freddo in Brandeburgo*, in questa intervista abbiamo voluto ripercorrere alcuni degli ultimi film di Villi Hermann: da *Tamaro. Pietre e Angeli* (1993; l'incontro tra l'architetto Mario Botta e il pittore Renzo Cucchi durante la costruzione di una cappella sul Monte Tamaro, commissionata da un mecenate del luogo in memoria della moglie) a *Luigi Einaudi. Diario dell'esilio svizzero* (2000), che prende origine dalle annotazioni che Einaudi scrisse durante i 14 mesi di esilio in Svizzera[3], fino a *Mussolini Churchill e cartoline* (2003), ultimo film del regista, che racconta la figura del fotografo svizzero Christian Schiefer.

Il suo ultimo film, Mussolini Churchill e cartoline, *è dedicato al fotografo svizzero Christian Schiefer, autore delle celebri immagini di piazzale Loreto a Milano, nel 1945.*
Non si sa ancora esattamente come, probabilmente tramite un contatto con i partigiani, ma Schiefer ha saputo subito che Mussolini era stato arrestato, e probabilmente sapeva già anche che l'avevano ammazzato. Così è corso immediatamente a Milano, dove ha scattato delle fotografie davvero impressionanti, che non sono solo quelle molto note, dei cadaveri appesi, ma ritraggono anche la gente. Schiefer è rimasto tutto il giorno a Milano con i partigiani, e ha fotografato delle scene davvero incredibili: la liberazione di Milano, la confusione che regnava nella città, la gente che veniva fucilata agli angoli delle strade, donne che venivano rasate, partigiani che arrestavano i fascisti... Sono veramente delle fotografie incredibili. Schiefer ritorna a Milano anche due o tre mesi dopo, a fotografare la città quando ormai è occupata, o liberata, dagli americani, e anche di questa situazione è un testimone straordinario. Poi, a poco a poco, si ritira dal fotoreportage, perché il lavoro di fotoreporter non gli basta per vivere. Lui era anche, e questo mi interessa molto, editore di cartoline postali; di quelle più banali, le più kitsch, le più insignificanti... Con i soldi che guadagnava facendo l'editore di cartoline, riusciva a fare anche dei grandi reportage. Negli anni '50, ad esempio, fotografa il funerale di Toscanini, mentre qualche anno prima aveva fotografato una grande rivolta nella prigione di S. Vittore a Milano. Inoltre, per tutti gli anni '50 Lugano era uno dei luoghi di villeggiatura preferiti dai tedeschi. Ogni volta che arrivava uno scrittore, un musicista o un intellettuale lui ne faceva il ritratto, e fotografò anche importanti uomini politici, come Konrad Adenauer, Ludwig Erhard, Theodor Heuss, Georges Bidault o il premio Nobel Aristide Briand.

Da dove deriva la scelta di indagare proprio l'attività di Schiefer? Cosa la interessava? E cosa ha comportato, per il suo film, il fatto di confrontarsi direttamente con un altro sguardo, di coniugare il suo sguardo di cineasta con quello del fotografo?
Schiefer era un fotografo di frontiera, lavorava in Lombardia e in Ticino. Ha raccontato la vita tra gli anni Quaranta e Sessanta, con le sue luci e le sue ombre, i suoi eroi sportivi, le cerimonie festive, le sagre, la vita mondana di Campione d'Italia ma anche i rifugiati durante la guerra. Era un pioniere del fotoreportage nella Svizzera italiana. Solo oggi ci accorgiamo del patrimonio che ci ha lasciato. Il mio film è un tentativo di riportarlo alla luce, fuori dagli archivi.
Il fotografo fissa un solo istante, un istante magari magico. Il cinema, invece, ha 24 volte al secondo la possibilità di trovare il momento magico. Se penso alle fotografie che Schiefer ha scattato durante la liberazione di Milano e in piazzale Loreto nel 1945, mi viene in mente che ogni scatto rappresentava una foto in meno sui pochi rullini che aveva con sé, la pellicola in quel periodo era rara, costosa e ricercata. Lui non lavorava per un'agenzia, e dunque sapeva che ogni scatto in un dato momento poteva rappresentare una fotografia che non avrebbe potuto scattare successivamente. La composizione di ogni sua inquadratura dimostra che, anche in condizioni di pericolo, come a Milano, lui componeva i suoi scatti, non «mitragliava», come accade oggi con il digitale. Mi ha fatto riflettere su come oggi noi usiamo la camera, l'immagine.
Ho tentato di fare un film con le sue fotografie, di farle muovere, ma senza tradire il fatto che sono fotografie, e non immagini in movimento. Il fatto che si tratti di scatti doveva essere rispettato.

Dai suoi film emerge con forza l'importanza di adottare un punto di vista particolare e specifico sulla storia. Questo accade in Mussolini Churchill e cartoline, *ma anche nel suo film precedente,* Luigi Einaudi. Diario dell'esilio svizzero: *ci si accosta ad un'epoca attraverso un personaggio che l'ha vissuta e testimoniata, e che diventa una sorta di «lente», attraverso la quale guardare la realtà.*

Fare un film storico, didattico, come faceva la televisione, e come purtroppo fa ancora oggi, non mi interessa. Il cinema deve essere una cosa diversa. Il cinema deve lasciarti più spazio e deve lasciare più spazio a quelle cose che non vengono considerate storicamente «importanti», ma riescono a farti sentire il clima, a darti qualcosa in più, di un momento storico, e a «umanizzare» la storia.

Attraverso le storie di personaggi che potremmo definire «importanti», o noti, o che hanno un vissuto e hanno lasciato una traccia, per me è più facile raccontare. Così, Luigi Einaudi è soprattutto una sorta di *fil rouge* attraverso il quale io riesco a raccontare i rifugiati italiani e i loro dissapori. Racconto l'intervento sottile degli alleati, specialmente degli americani, le trame segrete e le trattative per stipulare alleanze.

In più, è chiaro che il film lo faccio anche per me, perché voglio capire qualcosa della mia storia, voglio capire da dove vengo. L'obiettività per me non esiste. Si pensa spesso che la possibilità di avere accesso ad archivi o documenti ufficiali sia una garanzia di verità, sia *la verità*... No, è tutto sempre molto più complesso, molto più sfaccettato. Non dobbiamo dimenticare che chi lascia tracce è sempre chi ha in mano il potere. E se tu, come storico, come cineasta, ti limiti a ricalcare ancora una volta la versione ufficiale... No, c'è anche un'altra verità, magari sconosciuta, o non ancora riconosciuta.

A me piace molto lasciar parlare la gente di quelle piccole cose che forse non hanno fatto la «grande» storia, ma che, per quelle persone, erano la «grande» storia. Inoltre queste briciole, questi ricordi molto personali, possono aiutarti a capire meglio la storia. C'è un passaggio di *Luigi Einaudi. Diario dell'esilio svizzero* in cui una signora racconta di come sua sorella, durante la fuga, avesse perso uno scarpone. Tutti mi chiedono che importanza possa avere, perdere uno scarpone... Ecco, rappresentava la vita o la morte. Per lei, che era una bambina di cinque o sei anni, era importante perdere uno scarpone. Dietro c'erano i nazisti e i fascisti, che li rincorrevano, su per le montagne, che per lei così piccola sembravano tutte invalicabili... Perdere uno scarpone in quel momento era molto, molto importante.

Ad accomunare molti suoi film è anche il viaggio, l'idea del viaggio come strutturazione del racconto. A volte, il suo viaggio di investigazione insieme alla troupe in qualche modo sembra sovrapporsi ai percorsi o alle fughe dei protagonisti.

Quando fai un film, lo fai anche pensando alla maniera in cui potergli dare almeno una possibilità di essere visto. Devi riuscire a dare una forma godibile al film, che poi diventa anche uno stile, e la forma che io preferisco è il viaggio, anche se ce ne possono essere moltissime altre. Trovo che il viaggio ti dia la struttura e il ritmo: parti, poi ti fermi, riparti e ti fermi di nuovo... E questa struttura diventa assolutamente fondamentale in un film come *Fa freddo in Brandeburgo*, in quanto rispecchia anche la nostra vita, perché noi eravamo sempre in viaggio, per due anni abbiamo girato in macchina tutta l'Europa. Non si andava mai nemmeno al ristorante senza la cinepresa! Oggi è più facile perché si lavora in digitale, e filmare non ti costa quasi niente. Il rischio però è di diventare superficiali. Sei meno concentrato, meno «aggressivo», indaghi meno, perché hai sempre l'impressione di poter girare ancora, di poter fare un altro ciak. Forse manca una certa disciplina, anche se non mi piace la parola disciplina nel cinema, sia da parte mia che delle persone che sono intorno a me, e di quelle che sto intervistando. Si rischia di lavorare con una certa leggerezza, perché se si fa un errore non costa niente ripetere.

Vorrei soffermarmi su Fa freddo in Brandeburgo. *Si ha come l'impressione, ad un certo punto, che il film non sia solo un documentario su Maurice Bavaud, ma che diventi anche un documentario sulla realizzazione, sulla situazione che avete trovato durante le ricerche e le riprese. Ad un certo punto il film sembra parlare di voi, delle vostre difficoltà, il ritmo del film diventa il vostro, quello della vostra ricerca...*

Sì, esemplare, da questo punto di vista, è la nostra esperienza nella ex DDR.

Eravamo davvero soddisfatti di avere accesso all'ex DDR e di poter fare delle riprese. Poi abbiamo capito che sì, ci avevano lasciati entrare, ma con una «guardia» appresso.... Nonostante tutti e tre parlassimo perfettamente tedesco, ci avevano assegnato un traduttore, che ci accompagnava dappertutto. Insomma, il traduttore era in realtà un traditore, che ogni giorno doveva fare un rapporto dettagliato. E tu non puoi stare al loro gioco, la nostra etica ci proibiva di stare al loro gioco. Erano coinvolti vari interessi: il nostro era quello di scavare davvero nel mondo della resistenza tedesca, il loro era quello di mostrare un'immagine necessariamente eroica dell'antifascismo nella ex DDR. Così, ad un certo punto, è stato come se Bavaud avesse quasi smesso di essere importante: era diventata più importante la nostra sofferenza, il nostro intervento in questo paese. Quando siamo ritornati in Svizzera e abbiamo raccontato delle difficoltà che si incontravano là girando un documentario, e che praticamente ci avevano buttati fuori, tutta la sinistra benpensante ci ha dato addosso: no, non si poteva parlar male della ex DDR. Negli anni '70 e '80 c'era una vera e propria tutela nei confronti di tutti i paesi dell'est, non si poteva o voleva dire la verità.

Nel film emergono anche delle forti responsabilità della Svizzera. Ho avuto l'impressione che, se nella prima parte il tema centrale sia «uccidere Hitler», nella seconda diventi «uccidere Bavaud».

Quando abbiamo iniziato non sapevamo assolutamente niente sulla vita di Bavaud. C'era solo un'indicazione minima di Rolf Hochhuth, lo scrittore di *Il Vicario*, che diceva di aver sentito parlare di questo svizzero, ma non ne ricordava nemmeno il nome.. E da qui abbiamo cominciato a cercare. L'idea, allora, è stata quella di fare il film mostrando le difficoltà che incontravamo. E le prime difficoltà riguardavano proprio la Svizzera, perché quando siamo stati per la prima volta negli archivi svizzeri ci hanno risposto che non erano consultabili, che erano ancora protetti. Ma per proteggere chi? La famiglia, ci rispondono. Ma noi sapevamo già che la famiglia di Bavaud era d'accordo ad aprire il dossier, perché, chiaramente, i primi contatti li avevamo presi con la famiglia, che ci ha comunque dovuto firmare un'autorizzazione. E così è accaduto ogni volta: ogni volta che cercavamo di sapere qualcosa sul governo svizzero eravamo costretti a «ricattarlo». Dovevamo trovare il documento che ci serviva all'estero, in Germania, Francia, America, e con le prove della sua esistenza tornare dal governo svizzero: «Ecco, qui c'è la prova, se quel rappresentante nazista ha incontrato o non voleva incontrare l'ambasciatore svizzero, c'è la corrispondenza...». Perché, tra l'altro, i funzionari scrivono sempre, lasciano sempre delle tracce.

Credo sia questo l'aspetto più atroce della Svizzera, che ha nascosto la verità su questo giovane. Addirittura, anche se nel film questo non emerge, oggi abbiamo le prove che erano in corso trattative molto serie e molto avanzate per fare uno scambio, perché c'erano delle spie tedesche imprigionate in Svizzera. Con un piccolissimo sforzo diplomatico si sarebbe potuto fare lo scambio, ma non fu fatto perché la Svizzera non volle farlo.

Quanto conta per lei la fase di ideazione del film, il momento della scrittura, della sceneggiatura?

È molto meticolosa, preparo tutto nei minimi dettagli: però poi tento di dimenticare tutto. L'importante è lasciare spazio al condizionamento del luogo.

C'è una sequenza, non particolarmente importante per la storia di Maurice Bavaud, in cui attraversiamo in autostrada, di notte, la pianura nei dintorni di Francoforte e Düsseldorf, dove sono concentrati l'industria pesante e il capitale tedesco. Si vedono i forni, il fumo, i profili dei grandi edifici industriali che all'epoca, è chiaro, hanno collaborato col nazismo.

Quando pensavamo al film non sapevamo ancora, esattamente, come rappresentare il nesso tra l'industria pesante e il regime di Hitler. Avremmo potuto utilizzare materiale d'archivio, ma quando abbiamo visto quella pianura, di notte... Era tutto lì, davanti a noi. Bisognava solo filmarla. E così l'abbiamo filmata più volte: di notte, all'imbrunire, la mattina molto presto...

E in quel momento, dato che il film è strutturato come il viaggio, l'urgenza di andare a Monaco, che doveva essere la tappa successiva, non c'era più. Monaco era diventata meno importante, e per una settimana non abbiamo fatto altro che filmare quella zona industriale. È in questo senso che il film si struttura anche durante le ricerche: bisogna essere aperti anche agli influssi che provengono dall'esterno. Nel nostro caso, il passaggio di notte attraverso la Ruhr.

Vorrei domandarle qualcosa anche di Tamaro. Pietre e Angeli, *il film che precede* Luigi Einaudi. Diario dell'esilio svizzero. *Come nasce l'idea?*

È molto semplice, io ho l'atelier vicino a quello di Botta, e ci conosciamo ormai da

vent'anni. Quando mi ha raccontato la storia della costruzione della cappella, gli ho subito detto che si sarebbe dovuto fare un film. Tra l'altro, io non avevo mai incontrato Cucchi, ma conoscevo già i suoi quadri.

È come se tra i due artisti si instaurasse una relazione di confronto/scontro, durante la costruzione della cappella e le riprese del film.

Io non credevo fosse possibile che lavorassero insieme: un montanaro, il piccolo uomo Mario Botta, e l'attore mediterraneo Enzo Cucchi, così cosciente del suo valore mediatico... Mi sembrava fosse impossibile, mi sembrava appartenessero a due mondi completamente diversi, e ho chiesto a Mario di lasciare che io li seguissi. L'unico accordo preso era che Mario, ogni volta che sarebbe accaduto qualcosa di importante alla cappella, mi avrebbe avvisato qualche giorno prima. E un giorno ho addirittura dovuto fargli fermare i lavori. Si era ormai vicini alla fine, quando mi telefona per dirmi che il giorno dopo l'interno della cappella sarebbe diventato completamente nero. L'aveva deciso la notte stessa. Io gli ho risposto che non poteva, che era una decisione cinematografica per me importantissima: tutto a un tratto questa chiesa interamente bianca sarebbe diventata completamente nera... Sono dovuto andare io a fermare i gessatori, e i gessatori non volevano saperne... Alla fine hanno rimandato di due giorni, e due giorni dopo noi eravamo pronti a riprendere. E questo momento, il momento in cui la chiesa diventa nera, è diventato anche la fine del film.

L'idea di questa cappella mi piaceva molto perché non sembrava reale, nel mondo di oggi, della globalizzazione e dei soldi, che due artisti quotati lavorassero gratis: perché Botta e Cucchi hanno lavorato gratis, e l'hanno fatto perché hanno trovato, come nel medioevo, il «principe» della valle che voleva dedicare una cappella alla moglie. Così, gli artisti si sono guadagnati il paradiso... E io trovavo che fosse una cosa fuori dal tempo, irreale, e mi son detto che il terzo ad andare in paradiso volevo essere io.

La lavorazione è durata quattro anni, perché a quella altezza si poteva lavorare solo durante l'estate. Al contempo, io ho avuto difficoltà a trovare dei finanziamenti. Se avessi fatto un film con un architetto e un pittore mediocri, ma originari della zona in cui vivo, avrei subito avuto dei fondi. Invece, facendo un film con personaggi importanti, tutte le fondazioni e gli enti mi rispondevano che avrebbero potuto pagarselo loro... E spiegare che non erano loro, ma che ero io a volerne fare un film, era una cosa inutile e assurda. Ho dovuto lavorare per due anni ad altre produzioni, e solo così sono riuscito a finire il film. A livello produttivo *Tamaro. Pietre e Angeli* è stato più sofferto di *Luigi Einaudi.*

È una scelta, quella di non far vedere ultimata la cappella, in Tamaro. Pietre e Angeli*?*

Io di solito rispondo a questa domanda con una certa cattiveria: rispondo, cioè, di non essere l'ufficio del turismo. Io apro il film con i lavoratori, gli scalpellini, e finisco con i gessatori. Sono loro i creatori fisici della chiesa. Io non sono religioso, ma quando vado a vedere una chiesa gotica o romanica ho un grandissimo rispetto per il lavoro incredibile che è stato fatto. Pietra su pietra... E questo vale anche per la chiesa di *Tamaro. Pietre e Angeli.* Gli scalpellini lavoravano spesso senza l'architetto, e avevano un po' il metodo del pittore: un passo indietro, guardavano, poi riprendevano. Ecco, questo per me è stupendo, ed è per questo che ho deciso di aprire il film proprio con gli scalpellini.

Inoltre, nel momento in cui la chiesa diventa nera per me il film è finito: la consacrazione, l'inaugurazione, la festa che si è fatta dopo non mi interessa, tutto questo lo lascio alla televisione.

Un'idea di come sarà la chiesa una volta finita è accennata nella ripresa con l'elicottero, da cui si capiscono la posizione e la forma che avrà la cappella. Inoltre, per farla vedere finita, avrei dovuto scegliere la stagione. Nel film io ho lavorato in tutte le stagioni, perché in inverno questa chiesa ha tutto un altro aspetto, sembra quasi una rampa da trampolino, mentre in primavera è un'altra cosa ancora, e in estate è invasa dai turisti... A me interessava soltanto la creazione. E la «lotta» tra i due artisti. Ciascuno tentava di dominare. Botta dice che questo lavoro «conflittuale» gli ha dato molto; mi ha spiegato che era la prima volta in vita sua in cui poteva fare quello che voleva, in cui non c'era una commissione, non c'era un ufficio statistico, non c'era un ufficio urbanistico, e per lui è stato veramente uno stimolo importante. Con un piano urbanistico che impone dei limiti, l'artista ha uno spazio minimo di libertà in cui lavorare; per la costruzione della cappella lo spazio invece era enorme, avrebbe potuto fare la chiesa assolutamente come lui la voleva, perché lavorava sul terreno privato di questo «mecenate», che non imponeva condizioni... Sapersi disciplinare nell'estrema libertà è stata un'esperienza molto importante per lui.

Sul piano della produzione e della distribuzione, come vanno le cose per i suoi film, in Italia? E come sono i rapporti con la televisione italiana?

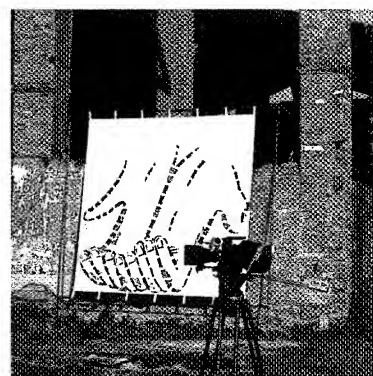
Pessimi, e per lo più inesistenti. Le televisioni italiane non mi rispondono neanche. Prima credevo nella cortesia, e mandavo delle lettere molto dettagliate, con le sinossi, i preventivi... Ma non ha mai risposto nessuno.

Tamaro. Pietre e Angeli *e* Luigi Einaudi. Diario dell'esilio svizzero *non hanno avuto distribuzione in Italia. E dire che entrambi potrebbero essere importanti per un pubblico italiano.*

Distributori e televisioni finora non hanno mai risposto, nemmeno le home video. Anzi, ho una lettera di un responsabile delle produzioni di taglio storico in RAI, a cui avevo mandato la sceneggiatura e tutta la documentazione. Mi ha risposto che il lavoro era molto bello, ma che sarebbe stato difficile spiegare al Consiglio di Amministrazione della RAI chi era Luigi Einaudi. È molto triste. La Svizzera è abbastanza piccola, e per di più divisa: le altre due regioni, cioè la Svizzera tedesca e quella francese, hanno rapporti con la Francia e la Germania, e le emittenti televisive tedesche e francesi sono molto importanti a livello produttivo. Per esempio, i cineasti della Svizzera tedesca lavorano molto con le televisioni regionali del sud della Germania, che godono di una larga autonomia, anche dal punto di vista produttivo; non c'è quella centralizzazione che esiste invece in Italia. Anche con la Francia c'è la possibilità di fare delle coproduzioni regionali. E questo meccanismo funziona, si riesce a raggiungere un pubblico più vasto. Anche noi del Ticino avremmo un potenziale pubblico di sessanta milioni di persone, ma non c'è un mercato interessato al nostro prodotto.

E per quanto riguarda Mussolini Churchill e cartoline, *potremo vederlo in Italia?*

Siamo in trattativa con RAISAT DOC e spero, oltre che in qualche festival specializzato, di essere visto almeno su satellite. Inoltre, stiamo tentando di portare anche una Mostra fotografica di Christian Schiefer in Italia; finora, dei contatti sono stati presi con organizzatori di Trieste, Bologna e Torino. Speriamo, forse anche con l'aiuto del Centro Culturale Svizzero di Milano, di poterci riuscire.

L'intervista è stata realizzata a Bologna il 29 gennaio 2002, e aggiornata, grazie alla disponibilità di Villi Hermann, nel mese di giugno 2004; l'occasione è stata data dalla proiezione di *Fa freddo in Brandeburgo* all'interno della Rassegna Cinematografica di "Storia e Memoria *La Shoah*", I Edizione, a cura di Paolo Simoni con la consulenza di Michele Canosa.

Tamaro. Pietre e angeli

Tamaro. Pietre e angeli

Note

1. Si vedano in particolare: Ester Carla de Miro d'Ajeta (a cura di), *Villi Hermann. Cinema senza confini*, Multimedia editrice, Roma 1993; D. Lucchini (a cura di), *Un cinéaste de frontière*, Centre d'Action Culturelle, Annecy 1988; D. Lucchini (a cura di), *Villi Hermann cinéaste*, Centre Culturel Suisse, Paris 1987.
2. Sulla figura di Bavaud si veda, dello storico Nicolas Meienberg, *Es ist kalt in Brandenburg. Ein Hitler-Attentat*, Schweiz. Filmzentrum, Zürich 1980, in francese *Maurice Bavaud a voulu tuer Hitler*, Edition Zoé, Genève 1980.
3. Cfr. Luigi Einaudi, *Diario dell'esilio*, Einaudi, Torino 1997.

Il Vangelo secondo Mediaset

Il restauro de *Il Vangelo secondo Matteo* di Pier Paolo Pasolini

Il recente restauro de *Il Vangelo secondo Matteo* di Pier Paolo Pasolini ha riproposto vecchie ma ancora attuali domande sul cinema, la vita del film, la sua identità e la sua autenticità, quesiti che si aggiungono a quelli già posti dalla tecnologia digitale in merito all'ontologia dell'immagine e alle pratiche legate al restauro della pellicola.

Il successo dell'operazione, che ha goduto anche dell'antagonismo con *La Passione* di Mel Gibson, presente nelle sale nel medesimo periodo pasquale, ha posto in secondo piano alcune importanti riflessioni: dopo quarant'anni un film è lo stesso? In che misura il mutare del pubblico incide sulla percezione/interpretazione del testo, e quindi sul film stesso? Il restauro restituisce al film una perduta giovinezza o ne crea uno nuovo? E in che misura, quali e come tutti questi fattori agiscono contemporaneamente nel film? Abbracciando la teoria che il senso della comunicazione non è insito nel solo testo, ma invece è conferito al momento del suo confronto con il fruitore, anche il *Vangelo* pasoliniano sottosta a letture diverse, di carattere non solo culturale, rispetto al momento della sua uscita nelle sale nel 1964, e a quello della sua riproposizione, oggi. Un contesto socioculturale profondamente diverso nella morale, nei valori del cattolicesimo e nella realtà politica possono differenziare la valutazione e l'interpretazione di un film anche quando i suoi rimandi alla contemporaneità non sono espliciti. Allo stesso modo agiscono sul testo la conoscenza dell'opera e della vita di Pasolini, il diverso atteggiamento ideologico tra l'adesione incondizionata agli schieramenti degli anni Sessanta e l'odierna dissoluzione dell'ideologia in un magma politico indifferenziato, in cui manca l'adesione al cattolicesimo oltranzista come invece accadeva in quegli anni.

Grazie a questa consapevolezza oggi il film è da una parte ancora più bello, per la capacità della pellicola di reggere il passare degli anni e di rinnovarsi in un'attualizzazione che ne sottolinea freschezza e rara espressività rilevando come la modernità di Pasolini non si esaurisca col tempo, ma rafforzi invece l'idea di un autore precursore dei tempi.

Il problema nasce invece se si pensa il pubblico del film non come massa ingenua e nostalgica di rivisitatori, ma come entità consapevole del restauro effettuato. In questo caso, nel film si organizzano tutte quelle spinte interpretative citate in precedenza, aggiunte alla consapevolezza dello spettatore di assistere ad un lavoro di restauro effettuato da terzi ed il cui operato media la produzione del film e la sua fruizione. Tale consapevolezza, più o meno accentuata dall'attenzione filologica e dalla capacità critica con cui lo spettatore si avvicina al film, crea in ogni caso diverse interpretazioni. Nel momento della visione, o meglio della ri-visione, il film riprende vita ed in questa circostanza entrano in gioco gli strumenti e le conoscenze che permettano di interpretarlo e di situarlo.

Poter fornire il maggior numero di dati sui propositi e gli esiti di un restauro servirebbe innanzitutto a far capire gli intenti che ne hanno guidato i passi, tra quelli di conservazione e quelli di commercializzazione. Mettendo così in luce la volontà del restauratore, che per i medesimi fini potrebbe agire con l'etica del filologo o con la virtuosità dell'artista, dando al restauro aspetti profondamente diversi.

A tal fine la puntuale documentazione dei lavori svolti sul film non servirebbe solo alla sua futura ed eventuale ricostruzione, ma anche a rivelare gli intenti e gli interventi utili ad un'interpretazione completa del testo. In quest'ottica, ogni intervento diventa portatore di senso e può coincidere o meno con la volontà dell'autore condizionando l'interpretazione.

In questo senso pare che gli intenti di questo intervento si rifacciano alla nefasta filosofia dell'intervento di restauro «trasparente». È sotto gli occhi di tutti come le immagini tendano a sostituirsi alla realtà; immagini la cui verità è spacciata come riflesso di un'intrinseca oggettività. Allo stesso modo si agisce su di esse con manipolazioni, giustapposizioni o restauri con il falso intendimento che non siano portatrici di un punto di vista o frutto di scelte ponderate.

Di queste scelte, nel restauro realizzato da Mediaset, Cinema Forever e Studio Cine di Roma, nulla o poco è dato a sapere allo spettatore. L'enfasi posta sul lavoro svolto sulla qualità dell'immagine poco lascia trapelare se e quanto questo nuovo bianco e nero sia un punto ideale di arrivo della miglior qualità possibile odierna o sia lo sforzo di riportare la qualità fotografica alle conoscenze e alla tecnologia del 1964. Nello stesso modo è trattato l'audio, pur con la scelta di averlo conservato «mono» e di aver ottenuto una buona pulizia del segnale. Sarebbe invece utile conoscere in che modo si sono trattati gli errori ed in che modo sono stati differenziati dai difetti, sia in campo sonoro che visivo, al fine di conoscere la filosofia che guida le scelte del restauro. Le differenze possono essere macroscopiche. Infatti, se da un lato si vuole riportare la pellicola ad un dato momento della sua storia, i difetti cui era soggetta non potranno e non dovranno essere emendati. Mentre invece se si vuole restituirla ad uno stato ideale (condizione nella quale non è mai esistita) sarebbero ammissibili anche pratiche di riattualizzazione (per altro in netto contrasto con etica del restauro, ma consone ad un lavoro di «riappropriazione» artistica tipo i film di Comerio rielaborati da Ricci Lucchi e Gianikian e il *Metropolis* di Moroder).

Nel caso specifico s'impone una ulteriore una riflessione in merito al significato di restauro per un'opera cinematografica, e di come il termine racchiuda anche il senso di conservazione del materiale e rispetto filologico per esso. In quest'ottica anche i materiali di lavorazione, tra cui negativo originale e materiali intermedi godono di pari cittadinanza rispetto alla copia positiva da proiezione. Per questo motivo un restauro non dovrebbe, tranne casi estremi, privilegiare la proiezione ed i suoi materiali a scapito di altri, meno utili per la vita in sala, ma determinanti per una vita futura in cineteca.

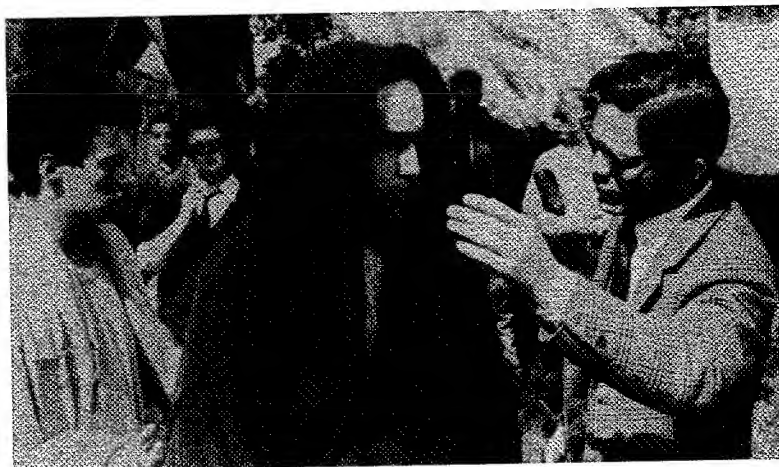
Purtroppo il cinema ed i film sono anche dei prodotti industriali e quando, come in questo caso, l'ottica del profitto prevale sugli aspetti culturali da cui un restauro dovrebbe essere animato, ecco che le distorsioni appaiono evidenti ed i risultati si discostano dagli scopi dell'opera originale.

Nel nostro caso, le testimonianze del restauro, seppur oculatamente centellinate, non riescono a nascondere di aver segmentato il negativo originale utilizzando materiali provenienti da altre copie intermedie perdendone irrimediabilmente la condizione originale: «[...] al termine delle correzioni il materiale su nastro magnetico è stato riconvertito in pellicola e inserito sul negativo originale [...]»[1].

Emerge così un serio dubbio sulle motivazioni del restauro del film, e sulle pratiche che si sono adottate, lasciando aperto il problema di come si potrà confrontare il risultato dell'operazione con il film di Pasolini. Certo, l'aspetto distributivo legato all'industria e, di conseguenza, al profitto non è mai stato slegato dal cinema; ma è anche certo che allontanarsi dagli scopi con cui Pasolini ideò il film instaura una distanza tra le due opere difficilmente colmabile. Di fronte a un restauro si può gioire della possibilità di tramandarlo ai posteri, ma anche dolersi la data certa della sua perdita definitiva.

Livio Gervasio

Note

1. Tratto dal pieghevole informativo: *Il vangelo secondo Matteo, anteprima della versione restaurata del film*, distribuito in occasione della «prima» al teatro Giovanni da Udine l'8 aprile 2004.

Il Vangelo secondo Matteo

www.diamonddeads.com

Il sito del trailer di *Diamond Deads* di George A. Romero

La creazione di un sito internet è diventata una delle abituali strategie di marketing per vendere e promuovere i film durante la loro produzione e uscita nelle sale. In certi casi, come quello celeberrimo di *The Blair Witch Project*, il web ha funzionato come strategia vincente per creare un fenomeno di isteria attorno ad un film che, di per sé, avrebbe avuto probabilmente poche possibilità. Ma che succede se un sito viene creato attorno ad un film che non esiste, e ne diventa anche l'unica possibilità di esistenza?

Diamond Deads è un progetto che nasce da una sceneggiatura di Brian Cooper, scrittore e illustratore dalle frequentazioni horror (ha lavorato per Clive Barker ed Elvira), e dall'interessamento della AG Productions di Andrew Gaty, piccolo, anzi, piccolissimo produttore di cinema e teatro, con quattro lungometraggi all'attivo, tre dei quali realizzati in Australia, nessuno di grande successo. L'idea è quella di realizzare un musical orrorifico con risvolti di commedia, un'impresa in cui Gaty, che sembra crederci molto, coinvolge subito due nomi di richiamo: per le musiche chiama l'amico Richard Hartley, già autore assieme a Richard O'-Brian delle canzoni di *The Rocky Horror Picture Show*, e propone la regia a George A. Romero, l'autore della saga dei morti viventi; d'altra parte il plot narra le avventure di una band di rockettari dark tornati dall'aldilà sotto forma di zombie, per cui Cooper e Gaty si sentono decisamente sicuri della scelta. Da parte sua Romero non realizzava film dal 2000, quando girò *Bruiser*, thriller-horror dalle buone premesse (un grigio impiegato maltrattato da tutti un giorno si sveglia senza la faccia) ma dallo sviluppo mediocre, destinato a ingloriosa sorte nel mercato dell'home video. Erano seguiti anni di rifiuti e progetti che naufragavano prima ancora di iniziare: un biopic politico su di un dittatore sudamericano con Ed Harris, un film di fantasmi con Sharon Stone (che rifiutò la parte) dal titolo *Before I wake*, e più di recente *The Ill*, horror che aveva cambiato radicalmente plot durante la pre-produzione, da film di vampiri a storia di un virus che trasforma le persone in demoni assetati di sangue (ricorda niente?) e che era stato alla fine abbandonato per problemi di casting: Romero pretendeva Asia Argento come lead character, ma il suo successo negli Usa, nonostante i buoni riscontri ottenuti dopo *XXX*, il film d'azione in cui era partner di Vin Diesel, non era ancora tale da farle avere una parte da protagonista. Anche l'attesissimo quarto episodio della saga dei morti viventi, ultimo titolo provvisorio *Dead Reckoning*, rimane finora un nulla di fatto. Nessuna sorpresa quindi che il regista si sia dichiarato subito entusiasta e si sia impegnato in prima persona per promuovere la realizzazione del film e attirare nuovi investitori e un futuro pubblico.

Insomma, il progetto e i personaggi coinvolti farebbero invidia a Bowfinger, l'improbabile produttore interpretato da Steve Martin nell'omonimo film di Frank Oz. *Diamond Deads*, partito senza l'ombra di un finanziamento, ha puntato tutto sulla campagna on-line. Il sito, realizzato dalla piccola Cameron Multimedia di Cameron Romero, figlio di George, è abbastanza minimale: in bianco su fondo nero, presenta poche sezioni, è ottimizzato per risoluzioni abbastanza basse, e in mancanza di foto del cast o di un vero trailer, ancora di là da venire, sfoggia disegni e animazioni in flash dello stesso Cooper. È progettato per puntare in primo luogo ai fan già esistenti di Romero e Hartley, che la produzione cerca di tenersi ben stretti e gratificare con periodiche sessioni di chat e con i diari settimanali dei loro beniamini; parallelamente si cerca di attirare il pubblico più ampio e indifferenziato degli aspiranti film-maker e degli appassionati di tecnologia, dando agli utenti la possibilità di osservare e commentare in un apposito forum ogni aspetto della realizzazione del film, ottenere risposte dai diretti interessati e avere almeno l'illusione di poter intervenire con i propri suggerimenti sul prodotto finito. Gaty e soci chiamano tutto questo "open source" (espressione che appare almeno tre volte in ogni pagina del sito), appellandosi alla nota filosofia del software a libera distribuzione e a codice pubblico e modificabile dagli utenti, qui interpretata, fuori dei suoi aspetti più radicali (ad es. contenuti non protetti da copyright), come possibilità del pubblico di intervenire in prima persona in un work in progress. Ogni aspetto della produzione viene così documentato, vengono pubblicate le date dei casting di modo che i fan si possano recare alle audizioni per i ruoli minori, lo stesso Gaty in una rubrica personale si prodiga in consigli per i giovani film-maker, compaiono persino sondaggi nei quali viene chiesto al pubblico chi preferirebbe come interprete principale, lasciando un'inquietante scelta tra Asia Argento, Zooey Deschanel o le pop star Pink e Gwen Stefani (l'unica in reale trattativa con la produzione, che l'ha contattata probabilmente a causa del suo recente impegno sul set di *Aviator* di Martin Scorsese).

Tra i diari di bordo dei personaggi coinvolti nel progetto, è proprio quello di Gaty il più interessante: di settimana in settimana il produttore americano-ungherese ci ragguaglia sulla caccia a partnership e finanziamenti della sua AG Productions, sui viaggi in Europa e altrove, su accordi stipulati con nuove parti (recentemente è entrato nella produzione anche Salah Hassanein, che aveva già coprodotto *Creepshow*). Nel suo spazio Gaty tiene anche una rubrica di piccole lezioni di produzione, e pubblica le sue ottimistiche previsioni di introiti per le vendite dei diritti all'estero del film, proprio quelle che mostra ai possibili investitori. Come abbiamo già accennato, il pubblico del sito può commentare le ultime notizie sull'apposito forum, nel quale, oltre a partecipare a discussioni tra fan a proposito di quale sia il proprio film horror preferito o quale sia il film che si vorrebbe vedere realizzato da Romero, viene offerta anche la possibilità di dare consigli sulla realizzazione del film e vedersi rispondere dallo stesso produttore. Recentemente, un iscritto al forum ha lanciato l'ipotesi di tentare di raggranellare fondi con campagne come quella di meetup.com, il sito di contributi volontari tramite il quale il candidato democratico Howard Dean aveva finanziato la propria campagna elettorale, salvo, ironicamente, arrendersi al più ricco John Kerry una volta finiti i soldi. Questa proposta ha entusiasmato Gaty, che ha iniziato immediatamente a fantasticare sull'ipotesi di riservare piccole decisioni sullo svolgimento del film a chi acquistasse, o meglio donasse, una quota.

Esiste anche un forum a parte per la realizzazione del videogioco del film, affidata al team inglese Warthog e sulla quale si può intervenire con commenti sul sito, gemellato con quello del film, www.teamxbox.com.

Il sito offre persino una panoramica delle varie fasi attraversate dalla sceneggiatura, anch'essa ovviamente aperta ai commenti del pubblico: dopo mesi in cui apparivano soltanto certe sequenze, sono state pubblicate integralmente le prime due stesure, prontamente discusse in ogni loro parte sul forum dagli utenti cui hanno risposto gli sceneggiatori Cooper e Romero.

La strategia del gruppo è chiara: da una parte, assicurarsi che il film finito possa avere un pubblico, creando attorno alla sua lavorazione una comunità di fan che intervengono, esprimono la propria opinione, e soprattutto forniscono, grazie alle informazioni anagrafiche necessarie alla registrazione sul sito, quei dati che le case di produzione più grandi ottengono mediante costosi sondaggi per orientare le operazioni di marketing; dall'altra poter bussare alle porte di possibili finanziatori con un progetto già iniziato e che conta già su di un certo seguito, seppur limitato ad un pubblico, come dicevamo, piuttosto connotato. Intervistati su Variety, Gaty e Romero hanno enfatizzato la novità di concentrare la pubblicità che gravita attorno ad un film soltanto su internet tralasciando altri mezzi più sicuri (ma chiaramente più costosi) come stampa e televisione, e la volontà di raccogliere l'attenzione del pubblico grazie ad un progetto, come dicono loro, "completamente open source".

Basterà questo a dare possibilità ad un operazione che sulla carta ne ha ben poche? Gli ultimi aggiornamenti del diario di Gaty sembrano dargli ragione, perché dopo il rifiuto della Lion's Gate, che sembrava interessata al film, è subentrata ufficialmente come partner nella produzione la Scott Free Productions dei fratelli Ridley e Tony Scott, il che, oltre a fornire un appoggio economico, dà anche un nome capace di (così spera Gaty) attrarre finanziamenti corposi.

Il seguito su www.diamonddeads.com, forse nei cinema.

Riflessi del postmoderno. Il fantastico letterario allo specchio filmico

The Legend of Sleepy Hollow *di Washington Irving e* Sleepy Hollow *di Tim Burton*

James
Unwisely, Santa offered a teddy bear to James, unaware that
he had been mauled by a grizzly earlier that year[1]

Che cosa ha in comune la subcultura degli *horror B-movies*[2] con il fantastico letterario? Che cosa succede ai racconti fantastici quando passano attraverso gli effetti speciali di una Hollywood che da fabbrica dei sogni si trasforma in *Grand Guignol* degli incubi americani? E, perché tutto questo finisce per entrare nella sempre molto chiacchierata categoria del postmoderno? A queste e ad altre domande cercherò di dare una risposta in quest'articolo, cercando di coniugare le consapevolezze analitiche raggiunte dalle teorie sul fantastico con gli *special effects* cinematografici e l'inevitabile aneddotica da *gossip* hollywoodiano che, se per alcuni non fa proprio cultura, sicuramente fa *cult*, e questo, nel mondo del cinema, è un concetto da prendere seriamente e affrontare con le dovute cautele e un'ottima preparazione.

In principio c'era la novella di Washington Irving, uno dei primi e più importanti autori della giovanissima letteratura americana[3], *The Legend of Sleepy Hollow*, pubblicata nel 1820 nella raccolta *The Sketch Book of Geoffrey Crayon, Gent.*, scritta dopo una lunga *Bildungsreise* in Europa e intrapresa con la benedizione di Walter Scott, che aveva consigliato al giovane talento americano di guardarsi attorno e prendere nota delle tantissime leggende che pullulavano nella cultura popolare del vecchio continente.

Il racconto rispetta perfettamente l'impianto classico del *ghost story*, per lo meno fino alla fine, dove l'oscillazione tra realtà e fantastico meraviglioso si risolve in un'ironia volutamente mal dissimulata che rende il racconto piacevolissimo e arguto. Irving ri-usa, in un'operazione postmoderna *ante litteram*, una famosa ballata dal titolo *Der wilder Jäger* (1778) di Gottfried August Bürger (1747-1794), scrittore e poeta tedesco che volentieri indugia nel gusto per il macabro popolaresco e per il bizzarro, servendo al lettore versi carichi di lugubri e ossianiche onomatopee. Nel breve racconto di Irving troviamo quindi lo spettro del cavaliere decollato e le sue scorribande notturne nella migliore tradizione del *charivari* medievale e anche il gusto per le onomatopee evocatrici di ambienti e atmosfere da brivido.

Il protagonista del racconto è Ichabod Crane, un maestro smilzo e povero in canna, dalle caratteristiche fisiche evocate già dal cognome, che in italiano vuol dire «gru». La storia si svolge a Sleepy Hollow, un piccolo villaggio fondato da coloni olandesi e anche qui il nome, «valle addormentata», è carico di significato e avverte il lettore che i fatti successi, di cui si racconterà, oscilleranno tra la verità e il sogno[4]. Il piccolo paesino, infatti, è abitato da contadini molto superstiziosi che, tra le altre cose, credono che i boschi attorno a Sleppy Hollow siano maledetti, perché infestati dalla presenza dello spettro senza testa di un mercenario tedesco (per la precisione assiano) venuto a combattere nel nuovo mondo per il piacere del sangue. Questi, dopo essere stato finalmente ucciso, è stato anche decapitato a sua maggior punizione e scorno.

Ichabod Crane s'innamora della più bella e ricca ragazza del villaggio, Katrina Van Tassel, e il narratore ironizza sul fatto che il maestrino è probabilmente stato attratto più dalla dote che dalla pur indubbia bellezza della graziosa Katrina. Le mire di Ichabod finiscono però per cozzare contro un rivale imbattibile, il bel Brom van Brunt, che, anche in questo caso, nel nome e più ancora nel nomignolo di Brom Bones, con cui è normalmente apostrofato dai suoi compaesani, tradisce la sua stazza. Gli ingredienti per una storia d'amore ci sono tutti, manca però l'*happy end*, perché Katrina negherà la mano al povero Ichabod e, la stessa notte, per colmo di sventura, il superstizioso maestro di Sleepy Hollow finirà per incontrare, sulla via di casa, il famigerato cavaliere senza testa che lo inseguirà in una rocambolesca corsa a cavallo e gli tirerà addosso quella che sembra essere la sua testa. Il giorno dopo, nessuno sa dove sia finito il maestro di cui si sono perse definitivamente le tracce e, sul luogo dello scontro con lo spirito maligno, gli spaventati e perplessi abitanti del trasognato paesino troveranno dei resti di «a shattered pumpkin», di una zucca fracassata. Il maestro, rappresentante per eccellenza del nuovo mondo, esce sconfitto dal confronto con i coloni olandesi, ma Irving gli dà lo stesso una *chance*. Alla fine del racconto viene accennato al fatto che Ichabod Crane avrà più fortuna altrove, «in a distant part of the country», e infatti, dopo aver studiato giurisprudenza, farà carriera nella migliore tradizione *yankee* dell'uomo che si sa reinventare.

Irving dimostra di conoscere alla perfezione le regole del racconto fantastico e le usa con destrezza, cominciando, nella migliore tradizione, con il prendere distanza dai fatti riportati che, come suggerisce il sottotitolo, sono stati letti nelle carte di un altro, in questo caso Diedrich Knickerbocker[5]. A questo avviso, quasi un rituale nei racconti fantastici, si accoppia alla fine il *postscript*, che sottolinea come si tratti di una storia sentita narrare e dove si indugia nella descrizione del narratore e del pubblico, tutta gente da prendere poco sul serio, così come la leggenda, il paesino e tutto il resto. Anche il lettore più sprovveduto ha capito che, se è vero che si tratta di una novella gotica, è anche vero che questa è, per così dire, incrociata con un altro genere, che non incute alcuna paura e che nella letteratura inglese va sotto la definizione di *mock heroic*, vale a dire genere eroicomico. Si può quindi affermare che il perturbante potenziale della novella è consapevolmente affievolito, se non proprio esorcizzato, dall'inserto del genere comico. Queste caratteristiche esteriori molto peculiari, che riguardano la forma del racconto, sono rispettate perfettamente anche nella versione cinematografica di Tim Burton[6], e le tecniche per comunicarle al pubblico, trattandosi di un altro *medium*, sono ovviamente differenti. Soprattutto nella scelta del colore artificiale e nell'ambientazione, a volte palesemente da studio (per esempio nel bosco), è stata creata un'atmosfera da favola, per certi aspetti alla Disney, per altri, e qui cominciamo a addentrarci nei meandri del postmoderno, con la chiara intenzione di citarsi, riferendosi agli ambienti volutamente posticci del precedente *Edward mani di forbici* (1990) e volendo fare omaggio ad altri film, primo fra tutti *Brams Stoker's Dracula* (1992) di Coppola, che, non va dimenticato, è stato coproduttore del film di Burton. Questo primo grande denominatore comune va dichiarato subito e tenuto presente, soprattutto perché la versione cinematografica di Burton presenta delle significative variazioni rispetto all'originale letterario, che potrebbero facilmente far pensare che si tratti di due cose completamente diverse. Le differenze però non sono in grado

di scacciare lo spirito beffardo di Irving, che continua ad aleggiare anche nell'ennesima versione hollywoodiana della sua novella[7].

Il film di Tim Burton, già nell'esordio, dichiara la sua rispettosa indipendenza dall'originale, che, va sottolineato, è nella letteratura americana un classico come *Pinocchio* lo è in quella italiana. Il protagonista qui non è più un maestro di scuola povero e superstizioso, ma un illuminato *constable* della New York degli inizi del nuovo millennio, una sorta di Sherlock Holmes, insomma, che affronta, con l'aiuto della ragione, un caso, come quello del *Mastino di Baskerville* (1901-1902), al limite del soprannaturale. Ma se nel romanzo di Conan Doyle il ragionamento deduttivo di Holmes smaschera il trucco che aveva creato la leggenda del mastino fantasma, Ichabod, invece, finisce per imbattersi con il soprannaturale in persona. La cosa sconvolge tutti i suoi principi, come ammette lui stesso:

> Katrina: What do you believe in, Ichabod?
> Ichabod: Sense and reason, cause and consequence, an ordered universe... Oh lord, I should not have come to this place where my rational mind has been so controverted by the spirit world....
>
> [Katrina: In che cosa credi allora?
> Ichabod: Nel criterio e nella ragione, causa e conseguenza... Non sarei dovuto venire in questo posto dove la mia mente razionale è stata confutata dal mondo dello spirito...]

Ichabod, di fronte all'inspiegabile, prima reagisce al limite dello *slapstick*, come lo Scooby-Doo dei cartoni animati, e poi scopre, sempre grazie ad un atteggiamento deduttivo e razionale, che dietro il soprannaturale c'è lo zampino di una persona dagli interessi per niente soprannaturali, fatti di risentimento, invidia, avidità e desiderio di vendetta. Alla fine, seguendo lo schema dei più classici *thriller* polizieschi, il *detective* scopre il mandante e il motivo. Questo schema prevede la fase della ricerca degli indizi (*quest*), quella investigativa (*investigation*), durante la quale solitamente il protagonista trova una compagna e forma una coppia, e, infine, quella dello scontro con il cattivo, con conseguente vittoria del protagonista e *happy end*.

È chiaro che il cambio di professione di Ichabod Crane è una necessità hollywoodiana in virtù della quale, sfruttando il capitale fantastico della novella a cui si appoggia, si innesta nel racconto in stile gotico il genere poliziesco *noir*. In questo modo si giustifica anche l'aggiunta della serie di omicidi i quali, nella migliore tradizione dei film sui *serial killer*, restituiscono alla storia quella carica di perturbante cui il pubblico delle sale cinematografiche sembrerebbe non più abituato. Questa è la prima e più macroscopica divergenza, giocata sul piano dei personaggi e soprattutto nei confronti del protagonista. Il regista va però anche oltre e crea una seconda divergenza, questa volta sul piano diegetico, e quindi su quello di genere. Nel libro di Irving, l'oscillazione reale/meraviglioso[8] era risolta con l'ironia mal celata tipo *tongue in cheek* e faceva soprattutto perno sul sorriso sardonico che spuntava sulle labbra di Brom Bones ogni volta che sentiva raccontare la storia dell'incontro/scontro tra il maestro e il fantasma.

> Brom Bones too, [...] was observed to look exceedingly knowing whenever the story of Ichabod was related, and always burst into a hearty laugh at the mention of the pumpkin; which led some to suspect that he knew more about the matter than he chose to tell (p. 296).
>
> [Brom Bones, [...] fu osservato sembrare particolarmente ben informato ogni volta che veniva riferita la storia di Ichabod, e questi esplodeva in una sonora risata quando si menzionava la zucca, cosa che portò qualcuno a sospettare che egli sapesse più di quanto non avesse deciso di raccontare]

Tim Burton esce da questo artificio letterario. Il film ci mostra chiaramente che il pallido *constable* è vittima di uno scherzo da parte del biondo e muscoloso rivale. In questo modo il regista abbandona l'originale e si avventura nel fantastico filmico dove, con operazione schiettamente postmoderna, rendendo omaggio al Roger Corman della serie tratta dai racconti di Edgar-Allan Poe, rientra nell'oscillazione reale/meraviglioso. L'ambiguità è quindi risolta a favore del meraviglioso, proponendo il fantasma del cavaliere senza testa nella migliore tradizione, cominciata nel 1922 da Murnau, dello spirito *Nosferatu*, cioè "non spirato" perché dannato a vagare sulla terra fino ad aver finito di espiare le sue colpe[9].

Il mistero di Sleepy Hollow

Il mistero di Sleepy Hollow

Il cavaliere senza testa non è un assassino classico, ma una sorta di Golem, controllato dalla magia nera di Lady Mary Van Tassel (Miranda Richardson) e che, al suo servizio, elimina rivali, eredi e malcapitati per permetterle di portare a termine i suoi piani criminali. Nonostante la sua ferocia e l'orribile figura, il cavaliere decollato perde ogni colpa dei suoi pur efferati omicidi e, alla fine, dopo la scena madre del mulino, si prende l'incarico di punire la colpevole e di portarla con sé, come degna sposa, all'inferno.

Come si vede, abbiamo lasciato la novella e siamo entrati in pieno nelle atmosfere e nell'analisi del film; proprio per questo può essere molto utile, a questo punto, introdurre il concetto di "ebbrezza da superficie" (*Oberflächerausch*). Questo concetto è stato ricavato da Eder Jens[10] su quello di "ebbrezza degli alti fondali", una sindrome del sub che ha la seguente sintomatologia: «segni d'eccitazione del Sistema Nervoso Centrale, l'immaginazione si fa vivida, con contenuto emotivo piacevole e a volte compaiono i segni ed i sintomi di un'intossicazione simile a quella alcolica». Secondo Jens, da sintomi simili è affetto un certo tipo di pubblico dopo la visione di un film come *Sleepy Hollow*[11], in cui l'estetica della superficie filmica eccita lo spettatore che vive la proiezione come un *continuum* di stimoli, e la consapevole o inconsapevole decodificazione di questi stimoli lo mette in uno stato d'ebbrezza simil narcotica.

Film di culto, come per esempio *Arancia meccanica, Pulp Fiction, Blue Velvet, Thelma e Louise, Duel, Fight Club, Indiana Jones, Donne sull'orlo di una crisi di nervi, The Big Lebowski*, per citarne disordinatamente solo alcuni, sono film che hanno queste caratteristiche e provocano questi effetti collaterali. Va quindi precisato che un *cult movie* non deve essere per forza un film ben fatto o un film "artistico"; deve piuttosto avere un'accolita di cultori, o meglio, di cultisti[12] che lo decretino tale. I cultisti hanno parametri estetici liberi dalle gerarchie culturali classiche, sviluppati in un intreccio di riferimenti multimediali, che attingono ad un'enciclopedia creata su un vero e proprio *cult system* intermediale, che è spesso spontaneo e sempre anarchico. Interessante a questo propo-

sito è il fatto che i *cult movies* non sono frutto della premeditazione o del *marketing* delle case cinematografiche, ma sono il risultato di una vera e propria dinamica della comunicazione mediale, che è data dalle attese del pubblico, dalla fama del regista che produce l'opera cinematografica e, per finire, dal film stesso, che deve avere una serie di caratteristiche. E non è un caso che oggi queste opere *cult* raggiungano il massimo grado del postmoderno.

Sleepy Hollow possiede tutte le caratteristiche necessarie e sufficienti del film postmoderno. L'uso palesemente autoreferenziale degli attori è una delle caratteristiche principali. La scelta di Christopher Lee, interprete storico di diverse versioni di *Dracula (Dracula padre e figlio, Dracula principe delle tenebre, Le amanti di Dracula, Il marchio di Dracula, Una messa per Dracula, I satanici riti di Dracula)*, per il ruolo del *Burgomaster*, personaggio che fa la sua breve apparizione all'inizio della pellicola, rappresenta il primo chiaro omaggio al genere *horror*, un po' dozzinale, della Hammer.

Christina Ricci, che interpreta Katrina Van Tassel, oltre ad avere quello che si potrebbe definire un perfetto *physique du rôle*, porta con sé la parte di strega bambina della *Famiglia Addams*. La Katrina Van Tassel di Burton è peraltro diversa da quella di Irving, e non solo perché questa dirà di sì a Ichabod, ma anche perché avrà come qualità ulteriore quella di essere una strega bianca, che aiuterà il giovane *constable* nelle sue ricerche e soprattutto rappresenterà per lui un sorta di specchio edipico. La giovane Katrina, infatti, ricorda ad Ichabod la madre, un personaggio che non esiste nel racconto di Irving. In questo caso si tratta piuttosto di un riferimento autobiografico del regista, presente anche in altri suoi film, ed è per questo che, probabilmente non a caso, il ruolo della madre del protagonista del film è interpretato da Lisa Marie, la compagna del regista.

Il motivo della madre "figlia della natura", dotata di poteri magici e che viene punita dal padre autoritario e bigotto con l'uso di macchine di tortura da inquisizione, riecheggia, sempre con effetto postmoderno, le *performances* di attrici come Barbara Steele ne *La maschera del Demonio* (1960) di Mario Bava. Questo motivo è sviluppato parallelamente negli incubi e nei ricordi di Ichabod, ed è aggiunto anche per dare più tono al tema principale dello scontro tra mondo razionale e irrazionale. Oltre a ciò, le scene del sogno, in cui la madre viene punita e uccisa, invitano palesemente ad una lettura freudiana della figura paterna di Ichabod/Burton, che, per un momento nell'incubo, è sostituita dal cavaliere decollato.

L'autoreferenzialità al massimo grado *Sleepy Hollow* la raggiunge coll'attore Johnny Depp, un pallido e trasognato Don Giovanni che ha dato corpo al tipo ideale di molte *teenagers* degli anni Novanta.

Johnny Depp interpreta un Crane che crede nel potere della ragione e che combatte con fede illuministica contro tutte le storture del diciottesimo secolo, che è ormai agli sgoccioli. Il suo atteggiamento non è ben visto e per questo, per metterlo alla prova e per toglierselo dai piedi, viene mandato proprio in un posto dove, da quello che si sente dire, c'è il maligno all'opera. La sfida con l'irrazionale sembra in un primo momento perduta, ma poi, dopo aver riconosciuto di avere a che fare con uno spirito e dopo aver ammesso i suoi errori, Crane sarà in grado di continuare e portare a termine con esito positivo le sue indagini.

Johnny Depp è una costante di molti film di Tim Burton; lo troviamo protagonista anche in *Edward mani di forbici* (1990) e in *Ed Wood* (1994). Questo attore rappresenta una sorta di *alter ego*[13] del regista, che, in questo modo, soprattutto in film come *Seepy Hollow* e *Edward mani di forbici*, quasi si mette in scena e rappresenta se stesso. I ruoli interpretati da Johnny Depp nei film di Burton, rappresentano sempre il prototipo del *nerd* dei *college* americani. Che cosa sia un *nerd*[14] è difficile da spiegare; ci si può provare forse dicendo che è un tipo connotato come isolato o come un brutto anatroccolo, un buonista perdente nero vestito della società consumistica americana. A questo si contrappone, nel gergo giovanile, il *geek*, aggressivo, biondo e vincente, membro della squadra di *rugby*, più solare ma anche più superficiale e a volte perfido. Tim Burton propone nel suo film la contrapposizione, per altro più volte tematizzata anche in altre opere[15], tra *nerd* e *geek*, e lo fa contrapponendo Brom Bones, interpretato dal biondo Casper Van Dien, ad Ichabod Crane, impersonificato dal pallido e sensibile Johnny Depp[16].

Anche se non sembra, stiamo ancora parlando di *Sleepy Hollow*, solo che ormai siamo ad un livello di lettura in cui il film si è completamente emancipato dall'originale letterario, ma anche dalla sua trama, e propone, a livello di *plotting*, dei tipi attuali in salsa *horror*, riconoscibili soprattutto dal pubblico americano. E se il film è sottoposto a questo tipo di lettura, diventa anche chiaro come le atmosfere del paesino rendano omaggio a *Twin Peaks*, la bizzarra *soap opera* di David Lynch, anch'essa oggetto di culto.

Come abbiamo visto, Tim Burton non ha alcun timore di citare serie televisive, film dell'orrore di serie B o anche cartoni animati; lascia molti attori recitare quasi se stessi e, addirittura, si tira in ballo personalmente in maniera neanche tanto dissimulata. A questo va aggiunta anche una cura estrema della colonna sonora e degli effetti speciali, che sono parti importanti della "superficie" dell'opera e che diventano anch'essi spesso oggetto di culto presso i *fans* del regista e i cinefili in generale.

La colonna sonora è stata curata da Danny Elfman, musicista irregolare che, praticamente da sempre, fa coppia fissa con Tim Burton. Anche le sue musiche sono diventate oggetto di culto, e specialmente in *Sleepy Hollow* acquistano una grande importanza legata alle caratteristiche intrinseche del genere *horror*, naturalmente molto più dipendente di altri generi dagli effetti sonori e dalla musica, che crea l'atmosfera necessaria e addirittura induce nel pubblico, a livello quasi subliminale, reazioni di ansia.

Orrore e soprassalti del pubblico sono assicurati anche da una serie di raffinatissimi effetti speciali da brivido, da scene d'inseguimento, dove non si è risparmiato sugli *stunt men*, e dall'impiego di tecniche digitali.

Tim Burton ha cominciato a lavorare a *Sleepy Hollow* dopo il fallimento della preparazione di *Superman*, che non è stato portato a termine. Il regista e la casa cinematografica hanno, per così dire, scaricato la loro frustrazione su questo progetto, costato sicuramente meno di quello che sarebbe costato *Superman*, ma dove non si è badato a spese. Pur avendo a disposizione in America lo Sleepy Hollow storico, dove peraltro riposano le spoglie di Washington Irving, il regista e il suo *team* hanno deciso di sfruttare le nebbie del paesaggio della Gran Bretagna e hanno fatto costruire un paesino *ex novo* solo per ottenere la scenografia con le tetre atmosfere di cui avevano bisogno. Le scene girate in studio sono soprattutto quelle del bosco, che è stato studiato cercando di ricreare un'atmosfera da brivido e da favola allo stesso tempo. Il bosco è nella letteratura fantastica, almeno dai tempi di *Cappuccetto rosso*, il luogo predisposto per brutti incontri. Nel film, come nel libro, è anche il luogo dove è stato ucciso il cavaliere assiano e dove il suo spirito è costretto ad aggirarsi senza requie.

Burton carica il senso di *Unheimlich*, già intrinseco nel bosco inteso come luogo, aggiungendovi l'albero della morte, che altro non è che la porta nell'aldilà, una sorta di interfaccia tra due mondi, quello dei vivi e del razionale e quello dei morti e dell'inspiegabile.

Nonostante questo film presenti tutto l'istrumentario classico del genere *horror*, resta un film con una chiara *verve* comica, data soprattutto dall'atteggiamento del protagonista e da alcune sue disavventure al limite dello *slapstick*. Si pensi ai ripetuti schizzi di sangue sulla faccia del protagonista, all'inizio da brivido e poi solo da ridere, o ai suoi problemi con il cavallo Polvere da sparo, nonché ai continui svenimenti e paure che fanno dell'Ichabod Crane, interpretato da Johnny Depp, un protagonista atipico e un antieroe, senza però arrivare mai veramente al *persiflage* del genere. Lo stesso Burton sostiene di aver fatto un film sia per grandi che per bambini. E se la cosa può far specie al pubblico europeo, è probabilmente un problema legato al codice culturale di riferimento di Burton. Nella cultura anglosassone, e soprattutto in quella americana, infatti, la festa di Halloween è una sorta di carnevale, dove vige la sospensione del giudizio e dove lo scherzo e il travestimento lugubre la fanno da padroni e sono vissuti con divertimento. Si rifletta, a questo proposito, sull'insistenza, a mo' di *pendant* certamente non casuale, degli spaventapasseri con le zucche di Halloween al posto della testa. Questi spaventapasseri appaiono all'inizio ogni volta che il cavaliere decollato sta per mozzare una testa, e le stesse zucche ornano molto vistosamente anche i saloni alla festa a casa van Tassel, quando Ichabod arriva a Sleepy Hollow prima che cominci la storia vera e propria. In questo modo Burton segnala la particolarità del contesto in cui si svolgerà il film.

Per il cultista si tratta, tra l'altro, anche di un *déjà vu*. Burton infatti, nel 1993, aveva dedicato alle atmosfere e alle figure di Halloween un intero cartone animato molto singolare, *The Nightmare before Christmas*.

Interessante è anche l'elemento metacinematografico[17] (non sfugga il fatto che questo aggettivo è affine a autoreferenziale) che Tim Burton inserisce nel film. Mi riferisco soprattutto a quel giocattolo

che mostra, su un lato, il cardinale rosso e, sull'altro, la gabbia. Questo, fatto girare tra le dita, crea un'illusione ottica per cui l'uccellino sembra stare nella gabbia. C'è poi anche la lanterna magica, che proietta streghe, draghi e demoni sulle pareti della stanza del figlio della levatrice, prima che entri in azione il cavaliere senza testa e stermini l'intera famiglia. In entrambi i casi si tratta di due antenati del cinematografo, visto che ne sfruttano, anche se in forma molto primitiva, gli effetti ottici. Sia nel primo caso, in cui Ichabod dice chiaramente che il giochino nasconde una grande verità, e cioè che le cose spesso non sono come sembrano

> Katrina: You can do magic! Teach me!
> Ichabod: It is no magic. It is optics. Separate pictures which become one picture in the spinning... Like the truth which I much spin here...
>
> [Katrina: Sapete fare magie.
> Ichabod: Non è una magia. È quella che noi chiamiamo illusione ottica: immagini separate diventano una nella rotazione. È la verità, ma la verità non è sempre ciò che appare.]

che nel secondo caso, in cui l'effetto combinato della candela e della rotazione anima delle ombre, si vuole, in un certo senso, ricordare al pubblico che il ruolo del cinema, già nella sua preistoria, è quello di intrattenere con l'illusione. Ciò avviene con un'associazione indotta, che rompe ironicamente con l'atmosfera di terrore evocata dalle immagini e dalla musica[18]. In quest'ottica, anche la rottura di un tabù, come quello che vede, nella stessa scena della lanterna magica, l'omicidio del figlio della levatrice, diventa più accettabile.

Questa scena, veramente molto macabra, rientra, peraltro, in un'altra caratteristica peculiare del film postmoderno, che è quella di portare avanti un anticonformismo estremo, a caccia dell'effetto che lasci sbalordito lo spettatore, senza badare né alla sua morale né a quella normalmente imposta da Hollywood. Tim Burton attenua il perturbante del suo film non solo con le immancabili citazioni postmoderne di film precedenti, ma anche con l'uso molto saggio di effetti comici. Il regista americano, in maniera schiettamente intertestuale, non fa altro che lavorare ancora nello stesso spirito ironico con cui Washington Irving ha scritto il suo racconto, cosa che si riflette benissimo nella versione cinematografica del racconto.

A questo punto però, se a qualcuno venisse in mente di pensare che per fare un film postmoderno basti solo citare in maniera più o meno libera, essere anticonformisti e rifarsi alle esperienze multimediali di cui è in possesso il pubblico di oggi, si sbaglierebbe di grosso. L'essenza del postmoderno sta, infatti, molto più nel come una citazione, un *déjà vu* o un omaggio a film, fumetti, romanzi, attori, canzoni, cantanti ecc., è reinventata e proposta, tanto da essere originale ed estetica nella sua nuova ri-utilizzazione. Questo "come", che purtroppo non è una tangibile "cosa", ha una serie di variabili libere legate non solo al regista e al genere, ma anche al pubblico, che è diventato un elemento attivo nella dialettica estetica e *cul*turale legata ai vecchi e, ancor di più, ai nuovi mezzi di comunicazione di massa. Che il pubblico sia così consapevolmente interattivo nella creazione o decretazione di un fenomeno estetico è, infatti, una novità legata al panorama mediale e socioculturale degli ultimi cinquanta anni. Il fenomeno sicuramente merita più attenzione anche da parte di chi, fino ad oggi, si è mosso nei campi della cultura tradizionale e ha visto in un certo tipo di produzione filmica solo il *Kitsch* della superficie senza rendersi conto che questo genere di film procura stati estatici in certe frange di pubblico e assurge lentamente al livello di canone estetico del postmoderno. Un termine quest'ultimo che, per altro, comincia ad essere messo in discussione, visto che oggi si parla già di cultura postclassica e tardo moderna.

Fausto De Michele

Note

* Mi preme qui ringraziare tutte le studentesse e gli studenti dell'Istituto di Comparatistica dell'Università di Vienna che hanno partecipato al seminario su Film e Letteratura nel semestre invernale 2002-03 per il loro stimolante *feed back*. In modo particolare ringrazio Kerstin Ohler e Alexander Edelhofer, due cultisti duri e puri di Tim Burton, che mi hanno contagiato con il loro entusiasmo per questo regista.

1. Tim Burton, *The Melancholy Death of Oyster Boy and Other Stories*, Harper Collins Publishers, New York 1997, p. 128. «James./ Un incauto Babbo Natale/ volle regalare a James un orsacchiotto/colpito da poco/ da un grande orso/ incazzato» (Tim Burton, *Morte maliconica del Bambino Ostrica e altre storie*, Einaudi, Torino 1998, p. 75).

2. *B-movies*, com'è noto, sono denominati quei film che venivano offerti negli anni Trenta e Quaranta nei cinema americani; solitamente, erano proiettati dopo pellicole che "facevano cassetta". Questi film di seconda categoria venivano fatti in poco tempo, con *budget* minimo, e con attori e registi poco conosciuti. I generi proposti erano spesso quelli dell'orrore o di fantascienza. L'intenzione era sempre quella di sbalordire o commuovere il pubblico, e si può certamente affermare che hanno creato un'estetica a parte, oggi rivalutata, a cui Tim Burton è molto affezionato, tanto da aver voluto immortalare in *Ed Wood* (1994) il peggiore regista di film di seconda categoria di tutti i tempi, Edward D. Wood Jr.

3. La seconda ed ultima Guerra d'indipendenza americana contro la Gran Bretagna va dal 1812 al 1814 e vede, tra le altre cose, la distruzione di Washington, fondata nel 1793 e dichiarata sede del presidente della Confederazione di stati nel 1800.

4. Irving fa una chiara dichiarazione d'intenti non solo nel titolo, nella citazione e nell'*incipit*, ma per tutto il racconto, nella migliore tradizione del fantastico letterario: «A drowsy, dreamy influence seems to hang over the land, and to pervade the very atmosphere. Some say that the place was bewitched by a high German doctor during the early days of the settlement; others, that an old Indian chief, the prophet or wizard of the tribe, held his powwows there before the country was discovered by Master Hendrick Hudson. Certain it is, the place still continues under the sway of some witching power, that holds a spell over the minds of the good people, causing them to walk in a continual reverie. They are given to all kinds of marvellous beliefs; are subject to trances and visions, and frequently see strange sights, and hear music and voices in the air» (Washington Irving, *The legend of Sleepy Hollow and Other Stories*, Penguin Books, London 1978, p. 273). «Un'indolente e trasognata influenza sembra incombere su quelle terre e pervaderne l'intera atmosfera. C'è chi dice che il posto sia stato stregato da un dottore tedesco agli inizi dell'insediamento dei coloni. Altri sostengono che un vecchio capo indiano, il profeta o lo stregone della tribù, tenesse i suoi *powwows*, cerimonie e riti magici, in quelle terre prima che la regione fosse scoperta da Master Hendrick Hudson. Certo è che quel luogo continua a stare sotto l'influenza di qualche potere maligno, e ciò mantiene un incantesimo sulle menti di quella brava gente, facendo sì che questi vadano sempre fantasticando. Essi sono propensi ad ogni tipo di fantastiche credenze, sono soggetti a stati di *trance* e a visioni e spesso vedono cose strane e sentono musiche e voci nell'aria». Le traduzioni del racconto di Washington Irving sono mie.

5. Diedrich Knickerbocker è un immaginario studioso d'origine olandese cui Irving aveva attribuito la paternità di *History of New York* (1809), un'opera precedente in cui il giovane scrittore tratteggia satiricamente la società della sua città natale, che fu fondata da coloni Olandesi nel 1626 e, non a caso, portò all'inizio il nome di New Amsterdam, trasformato nell'attuale New York quando passò agli Inglesi nel 1664.

6. A questo proposito va forse ricordato che Tim Burton ha fatto citare, nella sceneggiatura usata per le riprese, proprio i versi di James Thomson che Irving mette ad apertura del racconto: «A pleasing land of drowsy head it was, of dreams that wave before the half shut eye». «Un paese piacevole di una mente trasognata, di sogni che fluttuano già prima di un sonnellino». La sceneggiatura, in inglese, è consultabile nella Rete al sito: "http://www.script-o-rama.com".

7. E del resto, è lo stesso Tim Burton a dichiarare in un'intervista – che si può vedere nel DVD 2 *Special Features* venduto con il film – di essere cresciuto, come tutti i ragazzi americani, con questo racconto di Washington Irving, che fa parte del patrimonio culturale degli States.

8. Tzvetan Todorov, *La letteratura Fantastica*, Garzanti, Milano 1983.

9. Sul genere horror e sui suoi mostri una lettura illuminante è sicuramente Paul Wells, *The Horror Genre from Beelzebub to Blair Witch*, Wallflower, London-New York 2000.

10. Eder Jens, "Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre", in Idem (ed.), *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Lit Verlag, Hamburg 2002, pp. 1-61.

11. Userò per tutto l'articolo, come del resto ho già fatto nel titolo, il nome del film nella versione originale, che è quella che ho analizzato. Nelle sale italiane il film di Burton è uscito intitolato *Il mistero di Sleepy Hollow*.

12. Se, in questo caso, la parola *cultori* dà certamente l'idea del tipo di pubblico a cui mi riferisco è anche vero che, a rigor di logica, si tratta di un uso improprio. *Cultore* è, infatti, un sostantivo ricavato dalla parola *cultura*. Il termine *cultista*, ricavato dalla parola *culto*, è invece quello più corretto. E qui stiamo parlando di culto e non di cultura, o meglio, se mi si consente il gioco di parole, della cultura del culto per delle opere cinematografiche.

13. Lo stesso Tim Burton ha spiegato più volte nelle sue interviste questa sua scelta, che porta inevitabilmente ad un'interpretazione in chiave autobiografica di alcuni personaggi dei suoi film. Interessanti interviste a Tim Burton e recensioni dei suoi film si trovano in P. A. Woods, *Tim Burton. A Child' Garden of Nightmares*, Plexus, London 2002.

14. Pare che Bill Gates sia considerato il *nerd* di successo della storia americana.

15. Un esempio molto chiaro è dato in *Harry Potter* dall'immancabilmente biondo Malfoy e dal pallido Potter.

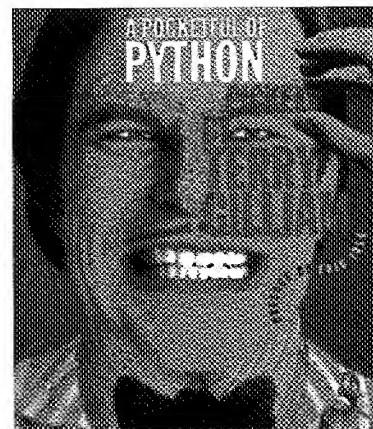
16. Il ruolo del *geek* si trova anche in *Edward mani di forbici*, personificato da Anthony Michael Hall, e in *Mars Attacks!*, qui da Jack Black.

17. In *Bram Stoker's Dracula* anche Coppola aveva giocato con riferimenti proto- e meta- cinematografici quando Dracula, appena arrivato a Londra, dice a Mina Murray di aver sentito parlare di un'invenzione che si chiama cinematografo, per finire poi per sedurla proprio nel buio della sala.

18. Anche questo approccio ha un precedente illustre in *Halloween* (1978) di John Carpenter. Qui, mentre uno psicopatico terrorizza un tranquillo quartiere periferico americano, il regista mostra dei bambini che guardano spaventati vecchi film dell'orrore in bianco e nero.

Quando Terry Gilliam disegnava con i Monty Python

Uno degli aspetti più innovativi che ha caratterizzato l'opera dei Monty Python dai primi programmi per la BBC nel 1969 ai successivi lungometraggi, è stato l'uso delle animazioni come elemento organico nel flusso dei vari sketch. I disegni e i fotomontaggi così caratteristici di Terry Gilliam, sono diventati un autentico marchio di fabbrica per il gruppo inglese.
L'incontro tra i comici inglesi e il disegnatore americano avviene alla fine dei Sessanta. Gilliam aveva maturato esperienze in patria nel disegno umoristico fin dai tempi dell'università, disegnando per la rivista letteraria del college «Fang». Il passo successivo fu l'incontro con Harvey Kurtzman, editore di «Help» e co-fondatore di «Mad», fonte di ispirazione per il giovane Gilliam. Nei primi anni Sessanta Gilliam si sposta dalla sua California fino a New York inizando la sua collaborazione con «Help».
Nel 1967 lascia gli Stati Uniti alla volta di Londra, per seguire una fidanzata dell'epoca e prende contatti con l'unico inglese che conosceva per via di un lavoro comune a New York. Si tratta di John Cleese, il quale lo presenta a Barcalay, un produttore televisivo che scoprirà prima le sue doti di scrittore e poi quelle di disegnatore, per un improvvisato videoclip per accompagnare le musiche di un popolare dj inglese.
Presto avviene l'incontro con Graham Chapman, John Cleese, Eric Idle, Terry Jones e Michael Palin, che realizzeranno nel 1969 per la BBC il programma *Flying Circus* attribuendosi il bizzarro nome *Monty Python.*

La TV
Proprio in *Flying Circus*, programma che più di altri nella storia della televisione britannica va ad allargare e quasi distruggere i limiti del mezzo stesso, appaiono le animazioni di Gilliam e fin da subito è chiaro che non sono semplici siparietti a presentare lo sketch successivo o a lanciare i titoli di testa e di coda[1].
In un continuo flusso che tende ad abolire la stessa idea di inizio e fine, le animazioni si mischiano a una comicità che tende sempre al cartoon. I corpi di Palin e soci si moltiplicano, vanno a dare vita a una moltitudine di personaggi: poliziotti, commessi, rapinatori vecchine, casalinghe, militari ecc... Grazie a questa duttilità del corpo, il totale trasformismo dei *Monty Python* trova un quasi logico compimento nel trasferirsi nei fotomontaggi, nei disegni e nella proliferazione di forme e storie di Gilliam.
Il *nonsense* è il tratto comune di tutta la comicità del gruppo inglese, basata interamente sul ribaltamento di una situazione. Sono delle signore anziane il flagello della sicurezza pubblica in una città, i corsi di autodifesa insegnano ad affrontare un aggressore armato di frutta fresca e così via.
Nel susseguirsi delle gag, sia visive, sia verbali il principio stesso di causalità viene messo in discussione. Certo, a una causa segue sempre e comunque un effetto, ma l'effetto stesso è imprevedebile, inaspettato, causa a sua volta di un altro imprevedibile effetto, di un altro spostamento di senso. Questa poetica del gruppo viene portata alle estreme conseguenze dallo stesso lavoro di Gilliam.
Lo stile delle animazioni è basato sullo "stop motion" e sulla veloce tecnica del *cutout.* Gilliam affianca ai suoi disegni un lavoro di collage con fotografie, opere d'arte, e ogni tipo di icona visiva viene macinata, modificata fino ad assumere nuova forma o semplicemente diventare "viva". Il tutto prendendo il disegno, l'immagine "originale" e dotandola di un parziale movimento, fosse anche legato a un solo particolare: una gamba che inizia a muoversi disarticolata, un cappello che salta, un macchina che fa balzi, la testa di una fotografia tagliata a metà e mossa come una bocca[2].
La Venere di Botticelli improvvisamente si mette a danzare[3], il David che si difende da una lunga mano che lentamente ma con tenacia tenta di togliergli una censorea foglia, le minitaure medioevali che prendono vita ecc... tutto viene preso, mosso, modificato con un intento ludico e dissacrante che si avvicina al dadaismo di Tzara, alla tecnica del fotomontaggio di Ernst. Ed è fin troppo facile trovare riferimenti nei diversi movimenti avanguardisti europei, ai quali però sarebbe da aggiungere il gusto inglese per la filastrocca, per il gioco di parole e di immagini, che si può trovare negli scritti di Carroll e Swift, due autori molto amati da Gilliam.
Come detto, anche per via della tecnica utilizzata, i disegni di Gilliam, più che vere animazioni sono immagini fisse tra immagini fisse, che hanno un elemento di movimento o si spostano in blocco all'interno di un fondale. È l'azione dall'esterno sull'immagine che appare come assolutamente originale, per certi versi sembra quasi anticipare l'interfaccia del computer e la possibilità di agire sull'immagine stessa. Una manona prende i diversi componenti, le differenti figure, le sposta e le fa interagire in situazioni nuove (o semplicemente le fa schiacciare da un peso di 10 tonnellate o il famoso piedone che cade dal cielo sui malcapitati ponendo fine al continuo proliferare di immagini). Infatti, la linea della narrazione seguita dalle animazioni è basata sul prolungare una situazione all'infinito, facendola sfociare in situazioni nuove e imprevedibili, in sempre inaspettate direzioni. I collegamenti tra un'immagine e la seguente possono essere di ordine narrativo, come nel il caso della vecchietta che aspetta alla fermata dell'autobus e dato che l'autista non si ferma lo blocca con uno sgambetto. Oppure le immagini vanno ad incastonarsi prendendo alcuni elementi visivi come elementi di pertinenza, dalle forme geometriche (il cerchio su tutte) al linguaggio convenzionale dei balloon del fumetto, che si collegano per semplice e folle associazione di idee con altre immagini, forme e convenzioni.
Ma, se il dialogo brillante e le gag verbali sono una parte fondamentale negli sketch dei Python, nelle animazioni spariscono, quasi a voler dare un attimo di tregua allo spettatore. Questa scelta mette Gilliam stesso nella situazione di creare una comicità comune con il resto dello spettacolo, ma andando a cercare per forza di cose vie nuove.
Il parlato viene sostituito o da una occasionale voce fuori campo di stampo pubblicitario o telegiornalistico o, più spesso da una colonna sonora composta di marcette e soprattutto rumori.
Si sa che la musica compone nel cartone animato un elemento di primaria importanza, fondamentale nel dettare il tempo degli stacchi, delle azioni dei personaggi e della stessa creazione e proliferazione di immagini[4] (*Fantasia* della Disney è l'esempio più banale). Gilliam segue questo tipo di percorso "disneyano" nella presentazione in musica delle animazioni, per orchestrare il bizzarro susseguirsi di forme, personaggi, cose, situzioni, azioni che si rincorrono all'insegna della più completa dissacrazione e humor nero. Nella musica di apertura del *Flying Circus*, la marcia di Sosa *Liberty Bell*, il lavoro di Gilliam è talmente riuscito che è impossibilie ora ascoltare quella musica senza pensare ai suoi disegni.
Ma sono i rumori il cardine stesso della comicità. Ogni rumore è osceno. Risate, urla, masticazioni, rumori meccanici, borbottii. I rumori passano in primo piano dando vita e senso ai disegni. Una culla che fagocita i passanti non avrebbe lo stesso effetto senza il volgare rumore di un apparato digerente in azione. Il saltello di un elefante non sarebbe lo stesso senza il suo rumore da molla e via dicendo.

I lungometraggi
Finora abbiamo parlato delle animazioni di Gilliam così come sono inserite all'interno degli spettacoli televisivi e della conseguente "raccolta" per il grande schermo *Monty Python's and Now for Something Completely Different.* È giunto ora il momento di osservare come queste animazioni vengano inserite negli altri lungometraggi dei Monty e specialmente nei due film più "narrativi" ovvero *Monty Python and the Holy Grail* (1974) di Terry Gilliam e Terry Jones e *Monty Python's Life of Brian* (1979) di Terry Jones.

Nel primo le animazioni si inseriscono in maniera assolutamente indispensabile allo svolgimento della narrazione, sostenendola in due differenti modi: per marcare le differenze spazio-temporali e per andare a sostituire gli "effetti speciali" al di là delle possibilità di budget. Infatti, i disegni di Gilliam segnano il passare del tempo con intermezzi quali la straordinaria animazione del pastore sotto una albero che di volta viene coperto dalle foglie, dalla neve e rappresentano i lunghi spostamenti e avventure. Abbiamo i disegni della compagnia di Re Artú che si muove alla ricerca del Graal attraversando mezzo mondo (per poi ritornare ovviamente al punto di partenza). In poche parole le animazioni sono il vero filo conduttore dell'intero film. Possiamo quasi dire che ai disegni di Gilliam (qui alla sua prima esperienza registica) sia dato il compito di legare assieme i vari skecth, riconducendoli a una narrazione (quasi) coerente e lineare. Sarà il tema medioevale, tanto caro a Gilliam, o sarà il primo tentativo di costruire un lungometraggio originale da parte del gruppo, ma *Monty Python and the Holy Grail* è senza dubbio il film in cui vi è la maggiore interscambiabilità tra i differenti personaggi interpretati da Palin, Cleese, Chapman, Idle e Jones e i disegni di Gilliam. Basti vedere in che modo i cavalieri che non rispondono alle domande del custode del ponte vengano fatti saltare nel fosso, con l'immagine del personaggio presa e mossa improvvisamente verso l'alto prima dell'inevitabile caduta. Oppure gli animali lanciati sui cavalieri dai difensori francesi del castello, lo stregone spara-fuoco, il coniglio assassino e via dicendo. Ma sono i rumori che rendono così simile l'intero film alle animazioni di Gilliam. Rumori di risucchi, metallici, esplosioni. Rumori che creano essi stessi un effetto di comicità quando si accompagnano a immagini quasi "normali".

Terry Gilliam getta in qualche modo le basi per i suoi film futuri analizzando espedienti, temi e figure che ricorreranno con ossessione in tutta la sua opera: da *Time Bandits* (1982) a *Brazil* (1985) iniziando da *Jabberwocky* (1977). Il medioevo sporco, crudo e fantastico, gli stregoni alti che lanciano fiamme dalle dita, minotauri, cavalieri, macchine da guerra ecc...

Ma, come detto, proprio i rumori sono la sua caratteristica distintiva. Dalle prime animazioni a *Monty Python and the Holy Grail* Gilliam porta avanti un'esperienza nell'utilizzo dei suoni impressionante. Il combattimento di *Time Bandits* tra Agamennone (Sean Connery) e il minotauro è giocato tutto sul rumore delle mazzate e sul respiro affannoso dei duellanti. Il mostro di *Jabberwocky* spaventa specialmente per i terribili rumori che fa quando divora le sue vittime.

In *Monty Python and the Holy Grail*, per la prima volta tra i personaggi e i disegni vi è una diretta interazione. Qui è un disegno che rappresenta niente di meno che Dio in barba e corona, che appare in un sipario di nuvole per parlare con i cavalieri consegnando loro la missione della ricerca del Graal. Soprattutto, abbiamo il disegno del mostro dai mille occhi. Costui appare come controcampo del viso terrorrizzato dei cavalieri e lo vediamo poi in una serie di animazioni seguire i cavalieri stessi, finché un attacco di cuore uccide Gilliam stesso sul suo tavolo da lavoro offrendo ad Arthur e soci la libertà.

Un aspetto del *cinema* dei Monty Python del quale non abbiamo ancora trattato è la metanarratività. Un operatore che inserisce il film sbagliato, la costante consapevolezza dell'essere un film ecc... In *Monty Python and the Holy Grail* ci sono le pagine del libro che narra la storia di Arthur, sfogliate da mano umana e poi gorillesca dopo che il narratore ha dovuto soccombere all'attacco del primate e una serie di interventi del disegno che offrono al disegnatore stesso la paternità enunciativa dell'intero film.

Life of Brian è il secondo film di narrazione non episodica dei Monty Python e si oppone per stile e forma visiva a *Monty Python and the Holy Grail*, mostrando in tal modo una differenza registica notevole. Gilliam non partecipa alla regia, recita alcune parti e si occupa delle animazioni che questa volta appaiono relegate solo ai notevoli titoli di testa. La comicità di *Life of Brian* è infatti basata principalmente sulla gag verbale e sull'idea parodistica[5]: nessuna situazione che possa effettivamente sfociare in una animazione, nessuno sketch che acquisti senso trasposto in disegno.

I rumori non partecipano più della comicità e l'unica parentesi "gilliamesca" consiste nell'intervento alieno, tipica situazione da disegno ma realizzata con pupazzi e un'astronave "reale" proprio per non spezzare la continuità filmica.

Monty Python's the Meaning of Life (*Monty Python, il senso della vita*, 1983) di Terry Jones è l'ultimo lungometraggio dei Monty e l'ultima occasione di vedere le animazioni di Gilliam in interazione con i personaggi. Le animazioni appaiono più lineari, meno schizoidi e assolutamente collegate ai diversi sketch, ma i tempi del *Flying Circus* appaiono lontani. Le animazioni si collegano alla musica e non più ai rumori: Gilliam sta lentamente abbandonando questo mezzo per dedicarsi esclusivamente alla regia e a un altro modo di rappresentare le sue famose visioni.

I rumori, la proliferazione delle immagini da un elemento visivo particolare, il gusto per i macchinari, per la modificazione del corpo. L'humor nero e dissacrante che va ad intaccare l'immagine filmica stessa in film come *Brazil* e *The Adventures of Baron Munchausen* (*Le avventure del barone di Munchausen*, 1988) derivano direttamente da quella prima esperienza. La vera marca autoriale di Gilliam stesso.

Stefano Baschiera

Note

1. Titoli di testa animati, Gilliam li farà nel 1970 per il film *Cry of the Banshee* di Gordon Hessler. I disegni, dove riecheggia l'immaginario gotico che caratterizza la storia, saranno la parte migliore di un film per il resto assolutamente dimenticabile.
2. Una tecnica recentemente usata da Trey Parker e Matt Stone per animare Saddam Hussein nel film *South Park, Bigger Longer & Uncut* (1999). Gilliam stesso ha inserito questo film con *Pinocchio* (Hamilton Luske and Ben Sharpsteen) e *Les Jeux des Anges* (Walerian Borowczyk, 1964) tra gli altri, nella sua top ten di film d'animazione di tutti i tempi.
3. Verrà ripresa tale e quale nel personaggio di Venere di Uma Thurman in *The Adventures of Baron Munchausen*
4. E la musica è un elemento fondamentale nel cinema tutto dei Monty. Basti pensare alle diverse canzoni composte dal gruppo, e soprattutto alla continua tendenza verso il musical parodico. In ogni film c'è uno sketch musicale con personaggi che iniziano a cantare e ballare. Ma solo in *Monty Python's Meaning of Life* riescono finalmente a girare una scena musicale con la canzone *Every Sperm* presente nell'episodio "Il miracolo della nascita: il terzo mondo". È importante perché dopo diversi tentativi il gruppo pare giunto al traguardo del musical, non solo come contenitore per le dissacranti canzoni, ma anche come momento di performance del ballo, con la macchina da presa che si pone al servizio delle coeografie.
5. Parodia nón solo del Vangelo, ma ovviamente di tutto l'immaginario cinematografico riferito al testo sacro. Riteniamo che sia anche per questo motivo che si sia scelto di non inserire animazioni all'interno del film, per creare un'impressione di falsa "realtà" cinematografica.

Le Giornate del Cinema Muto
22nd Pordenone Silent Film Festival
Sacile, 11-18 ottobre 2003

Mosjoukine: i sentieri dell'esilio. La quintessenza stessa dell'irriducibile eroe romantico

Un giorno al cinema Colisée ho visto Le Brasier ardent, *diretto ed interpretato da Mosjoukine e prodotto dal coraggioso Alexandre Kamenka. Il pubblico gridava e fischiava, scioccato da una pellicola così insolita. Io ero in estasi... Fu così che decisi di abbandonare il mio campo, la ceramica, per mettermi a fare film.* Jean Renoir
(*Le Point*, dicembre 1938)

Uno dei primi esperimenti di Kulešov con il montaggio fu di giustapporre tre immagini eterogenee al volto inespressivo dell'attore russo Mozzuhin, lo spettatore attribuì così tre differenti emozioni alla medesima espressione: effetto Kulešov. Giunto alla 22esima edizione, il Silent Film Festival di Pordenone, per il quinbto anno a Sacile, dedica un'ampia retrospettiva al grande attore e regista di origini russe Ivan Mozzuhin (poi Mosjoukine nell'adozione francese del nome e dell'attore). Incontestabile icona del cinema pre-rivoluzionario sovietico, attore (ma ancora di più artista e autore) innovativo che rimase immediatamente affascinato dalle potenzialità espressive e stilistiche che il cinema poteva dare e che lui, attore di teatro, al cinema avrebbe potuto offrire. La celebre "espressione (coeva) in due toni", ovvero la capacità di mostrare i sentimenti nascosti attraverso un'emozione apparentemente diversa, sorprende (e chiamo a testimoniare gli spettatori del festival) ancora oggi. Esordì sul grande schermo con un finale apocrifo, quelli che le case di distribuzione russe giravano perché gli originali esteri erano troppo poco strazianti e si impose all'attenzione del grande pubblico, che lo amò tantissimo, con adattamenti di classici, drammi realistici e melodrammi sentimentali popolari. Molti i film presentati per questa ambiziosa retrospettiva, ma impossibile averli tutti (molti infatti quelli perduti).
Fu con il regista Yakov Protazanov che Mozzuhin saldò la collaborazione più prolifica della sua carriera (venti film in tutto). Alle soglie della rivoluzione d'ottobre, il film *Pikovaya Dama* (La Dama di picche, Russia, 1916), tratto da un racconto di Puškin, è concepito per innalzare il prestigio culturale degli studi Ermol'ev: lo attestano virtuosistici movimenti di macchina ed i numerosi effetti visivi (e visionari per rendere la follia del giocatore). Poco dopo l'ottobre del 1917 *Otets Servii* (Padre Sergio, Russia, 1918), anch'esso diretto da Yakov Protazanov, è considerato un film rivoluzionario, affronta tematiche, mostra scene e situazioni che solamente un anno prima sarebbero parse inconcepibili: il tema del sesso, la mistificazione del clero e attori che impersonano gli zar. Mozzuhin, che in questo film interpreta un personaggio profondamente introverso nell'arco dell'età dai 18 agli 80 anni, è un ufficiale alla corte della zar che dopo una disillusa storia d'amore decide di farsi monaco — con il nome di Padre Sergio — e di non cedere più ai piaceri della carne femminile. Tradito il proprio intento lascia i voti e prende a vagabondare finché non verrà deportato in Siberia in base alla legge sul vagabondaggio. *Chlen parlamenta* (1919-20) comparve in Unione Sovietica nel 1923 ed è attribuito a Protazanov ma le origini di questo lavoro non sono del tutto chiare (alcuni lo fanno risalire al periodo antecedente la rivoluzione d'ottobre, altri dopo). Mozzuhin interpreta due ruoli: quello di un parlamentare inglese morfinomane e di uno straccione. Il parlamentare chiede al vagabondo di sostituirlo e questo, accettato l'incarico, si rivelerà oltre che un marito modello anche un grande deputato. Nel momento in cui il vero politico cerca di riconquistare il proprio ruolo, il sosia innamorato della moglie svela l'arcano accompagnandola in un appartamento dove giace il marito abbrutito dalla droga. E' il periodo dell'esilio francese e nel film *Le Brasier ardent* (Il Braciere ardente, Francia, 1923) Mozzuhin supera se stesso interpretando moltissimi personaggi: un eretico bruciato sul rogo, un dandy, un prelato, un mendicante, un detective, un buffone, un maestro di ballo, un timido innamorato e un cocco di mamma. Da lui stesso diretto, il film gravita attorno alla figura attoriale a scapito di una sceneggiatura debole e superficiale. E' il suo secondo film da regista (il primo è *L'Enfant du carnaval*, 1921) e sarà l'ultimo. Purtroppo fu un terribile insuccesso commerciale. Nel 1925 Marcel L'Herbier volle Mozzuhin nella parte del protagonista per *Feu Mathias Pascal* (Il fu Mattia Pascal), proprio perché sapeva come sfruttare l'ampia gamma emotiva dell'attore per un film non semplicemente costruito attorno alla figura del divo.
Con il bellissimo *Casanova* (1927) diretto da Alexandre Volkoff, Mozzuhin saluta l'Europa sventolando un contratto con la Universal che lo porta ad attraversare l'oceano, rapito, all'apice della sua carriera, dal fascino di Hollywood. Il precedente film: *Michel Strogoff*, che aveva riscosso uno straordinario successo in Europa, venne acquistato per essere distribuito anche in America. Il *Casanova* è un film commerciale per un pubblico popolare, una pellicola senza scopi di nobiltà avanguardistica, ma un intrattenimento di grande eleganza e raffinatezza. Forse una delle migliori interpretazioni comiche di Mozzuhin che l'esule Volkoff diresse con straordinaria capacità spettacolare e notevole senso della narrazione.
L'esperienza americana tuttavia non produsse i risultati attesi e quando Mozzuhin rientrò in Europa, sempre sotto contratto con la Universal, ma presso gli studi Berlinesi, ritrovò i suoi esuli compagni di un tempo (Tourjansky, Volkoff) ma l'arrivo del sonoro segnò la fine, per tutti. Quella del sonoro non è stata una rivoluzione come quella dell'ottobre 1917, anno in cui in Unione Sovietica uscì un film: *Kulissi Ekrana* (Dietro lo schermo) in cui Mozzuhin interpreta se stesso. Del film è rimasto molto poco, mancano sia l'incipit che l'excipit, rimane il frammento di Mozzuhin che ritorna negli studi cinematografici senza un braccio (probabilmente per essere andato a combattere al fronte) e che nel periodo di assenza è stato rimpiazzato da un altro attore (lo dimostra il fatto che il suo nome è stato cancellato dalla porta del camerino e sostituito con un altro). Era solo un film: Mozzuhin sconfitto dal tramonto di un'epoca... è andata proprio così.

Alessandro Marotto

Ivan Mosjoukine

Ivan Mosjoukine

XXI Torino Film Festival
13-21 novembre 2003

Omaggio a Stan Brakhage

All'interno del Torino Film Festival, sono stati proiettati dieci straordinari film di Stan Brakhage: un omaggio a uno tra i più grandi artisti del cinema d'avanguardia americano. Occasione rara: perché la proiezione è stata introdotta da Marylin Brakhage, moglie di Stan, la quale per la prima volta ha potuto vedere insieme al pubblico i film in formato 35 mm, per l'occasione riversati dal formato 16 mm. Evento prezioso: perché i film coprono l'arco degli ultimi vent'anni della vita di Stan Brakhage (dal 1981 al marzo 2003, mese della scomparsa dell'artista, con una breve incursione negli anni'60: *Eyemith*, 1963); perché *Stan's Windows and Work in progress* (2003) è stato costruito con due rulli ripresi e montati da Brakhage negli ultimi tre mesi di vita e due rulli non montati; perché la scelta comprendeva due film "fotografati", ovvero con riprese di oggetti riconoscibili, e otto film astratti, dipinti direttamente sulla pellicola. Momento eccezionale: perché i film sono stupefacenti, magnifici, disgustosi e nauseanti. La breve rassegna (dieci film in circa due ore di proiezione) si è aperta e si è chiusa con i due film fotografati: forse perché sono i più scopertamente autobiografici. *Marylin's Window* (1988), che risale ad un anno prima delle nozze di Stan Brakhage con Marylin e *Stan's Windows and Work in progress* (2003): l'inizio e la fine di una storia d'amore e d'arte, due "finestre" private ed insieme contenenti le tracce dell'universo, emozionanti poesie d'immagini nel silenzio. L'onda del mare, la finestra di Marylin, il sole al tramonto, un angolo di casa, uno squarcio di nuvola visti dall'occhio e dal corpo di Stan Brakhage che si muove insieme alla macchina da presa, montati in velocità, senza soluzione di continuità, così che non si sa più dove finisca una cosa e dove ne inizi un'altra[1]. Oppure la stanza di Stan, i mobili, il bar, gli assaggi delle visioni di mazze e di limoni giganteschi, le astrazioni di oggetti sfocati, che suggeriscono lo sperdimento (nella malattia?), il turbinio della vita (che si sta per lasciare?). Sono visualizzazioni di flussi di coscienza, trasformazioni magiche"·di ogni vibrazione di impronunciabile origine privata nella Forma"[2], archetipi che derivano dalle esperienze quotidiane. Su tutto il silenzio, che diventa solido e denso di rumori e di odori: è il miracolo della mente che associa immagini a percezioni sonore, olfattive, tattili. Brakhage, contrario ad ogni forma di sonoro nel film (anche se talvolta lo sperimentò), lo conosceva[3]. Gli altri otto film sono pellicole dipinte con motivi astratti, talvolta intercalati da brevi immagini riprese dal vero. E sono proposti uno dopo l'altro, come se insieme formassero un unico film di più di un'ora. Ed anche se il cervello ricorda lo stacco fra l'uno e l'altro e i titoli, l'occhio quasi non ricorda distinzioni. Così in *Love Song* (2002) il rosso, il giallo, il blu e il porpora si mescolano a formare quadri con intricati giochi di linee e punti provocati anche dalle rughe della materia pittorica seccata (crettatura), che hanno molto in comune con la pittura di Pollock. Le immagini si susseguono velocissime, poi lente, mentre grosse gocce nere si sviluppano fino a diventare grovigli, ad espandersi, a rendere tutto nero. Ma la luce e il colore ritornano: la luce lampeggia e fa lampeggiare il film, provoca l'occhio, gli sottopone immagini che non può vedere perché scorrono troppo velocemente, lo affatica, finché, nauseato, bisogna allontanarlo dalla visione. E la fatica si moltiplica in *The Jesus Trilogy and Coda* (2001), film dipinto in tre parti e coda, ove la pittura si contrappone a qualche immagine reale, e solo raramente il susseguirsi delle immagini si fa più fluido e riposante. E mentre *Eyemith* (unico film del 1967) è troppo breve (9"), *The Garden of Earthly Delights* (1981) disturba ancora e ancora l'occhio fino al disgusto, con un effetto simile allo sfarfallio causato da lampi di luce intermittenti, mentre i graffiti su nero si alternano ad elementi vegetali fotografati. L'emozione più grande è scatenata da *Night Music* (2001): un'esplosione di colori e di lame di fuoco, subito sostituita dal ritmo di *The Dante Quartet* (1987). Qui finalmente la lentezza gratifica l'occhio che può riposare su immagini e fermo-immagini che ricordano a tratti la pittura di Twombly[4]. Gli ultimi due film astratti presentati, hanno la peculiarità di inframmezzare immagini fotografate a quelle dipinte: se *Interpolations* (1992) presenta immagini di elementi reali sfocati intercalate ed incorniciate da tratti pittorici quasi divisionisti, *Night Mulch and Very* (2001), presenta spezzoni di film famosi e facce di attori noti come Michael Caine, che si alternano con alcuni titoli-parole e si sovrappongono e lottano con i segni dipinti. Questi otto film di Brakhage trovano degli antecedenti in quelli delle avanguardie storiche, i cui artisti partirono dalla pittura ed utilizzarono per primi il mezzo cinematografico per imprimerle movimento e ritmo. Si pensi ad esempio ai fratelli e futuristi Ginna e Corra[5], che tra il 1910 e il 1912 dipinsero a mano sei pellicole con motivi astratti, ora perdute; agli esperimenti di Survage, al cinema di Ruttmann, di Richter e di Fischinger. Opere di questi ed altri artisti delle avanguardie europee circolavano negli anni '40 e '50 al Museum of ModernArt di New York e alla Art in Cinema Society di San Francisco. [6] Brakhage però aveva compiuto un percorso inverso a quello dei maestri europei: egli iniziò a lavorare con il cinema ed arrivò alla pittura su pellicola in un secondo momento. Il primo esempio di pittura-graffio-colatura di colore-bruciatura di tratti di pellicola si ha nel prologo del film *Dog Star Man* (1961-64), circa una decina d'anni dopo l'inizio dell'avventura cinematografica di Brakhage; ma è solo dagli anni '80 che l'artista statunitense adopera quasi esclusivamente questo procedimento. Il fatto che Stan Brakhage parta dal cinema (e ne indaghi la tecnica, e lo sperimenti in tutte le sue sfumature), può forse essere la chiave per comprendere la nausea ottica provocata da alcuni film sopra citati. Lo sfarfallio, i lampi di luce intermittenti che insistentemente torturano l'occhio, non sono altro che un mezzo per far vedere allo spettatore ciò che è il cinema: ben lungi dal rappresentare la realtà attraverso il dramma e l'inquadratura classici — che traggono origine dal teatro, dalla letteratura e dalla pittura rinascimentale prospettica — il film non è altro che "battiti di luce"[7]. E grazie all'evidenza della giunta tra due o più pezzi di pellicola: «il Film [...] gradualmente, nella sinapsi umana viene visto e percepito come interruzione meccanica del riverbero accecante della luce, filtrato dal passaggio attraverso composizioni di ologenuri d'argento, per assumere forme di visioni interiori, con possibilità di divenire un'espressione totale di equilibrio estetico, tale da permettere ai fratelli umani di condividere gli uni le punte elettriche dei nervi degli altri, di fissare direttamente senza pericolo il sole interno dell'altro»[8]. Così i film astratti di Brakhage sono visioni interiori, che provengono misteriosamente dal sogno, da ciò che s'intravede attraverso le palpebre, dall'inconscio, dal porsi di fronte alla realtà come un neonato che non ha le parole per catalogare ciò che vede[9]: grazie alla magia dell'arte, diventano Forme Universali, che l'artista offre al mondo[10].

Serena Aldi

Stan Brakhage

Stan Brakhage

Note

1. Si veda Adriano Aprà, "Flash-back/Flash-forward. Il cinema indipendente americano degli anni '60" in Adriano Aprà a cura di, *New American Cinema. Il cinema indipendente americano degli anni '60*, Ubilibri, Torino 1986.
2. Stan Brakhage, "Gertrude Stein: letteratura di meditazione e cinema", in Paolo Beretto a cura di, *Il grande occhio della notte: Cinema d'AvanguardiaAmericano 1928-1990*, Lindau, Museo Nazionale del Cinema, Torino 1992
3. "[...] il ritmo delle immagini e quello della lughezza dei piani, parrebbe un metodo assai più diretto – anche se più laborioso – per evocare lo stato d'animo desiderato, di quanto non lo sia appiccicare un accompagnamento orchestrale, che viene usato illogicamente e artificialmente nella maggior parte dei film attuali.[...] Il senso del suono che un'immagine visiva evoca sempre e che può diventare parte integrante dell'esprienza estetica del film se controllato creativamente, spesso rende superfluo il suono reale", in Stan Brakhage, *Metafore della visione e Manuale per riprendere e ridare i film*, Feltrinelli, Milano 1970 (edizione originale *Metaphors of Vision*, 1963) pp. 95-96.
4. Oltre che con la pittura di Jackson Pollock sono state riscontrate somiglianze anche con la pittura di Sam Francis: si veda la nota introduttiva di Mark McElhatten sul catalogo del 218 Torino Film Festival
5. Mario Verdone, *Cinema e letteratura del Futurismo*, Provincia autonoma di Trento- Comune di Rovereto- Manfrini Editori, Rovereto 1990 (ed. orig. 1968, Bianco e Nero, Roma).
6. Sitney P. Adams, "Il cinema d'avanguardia" in Gian Piero Brunetta a cura di, *Storia del cinema mondiale. Volume II. Gli Stati Uniti*, Einaudi, Torino 2000.
7. Stan Brakhage "Sulla Luce" in Enrico Ghezzi a cura di, *Panta*, n.13, RCS, Milano 1994.
8. Ibidem.
9. Stan Brakhage, *Metafore della visione e Manuale per riprendere e ridare i film*, cit.
10. Brakhage è convinto che di essere solo lo strumento attraverso cui il mistero della vita (che chiama inconscio, ma che in altre epoche fu chiamato dio o muse) dona al mondo un'opera. Quindi un'opera non è di Brakhage, ma è fatta attraverso Brakhage: è un dono che egli riceve e che trasmette agli uomini. Si veda *Schegge da conversazione con Stan Brakhage*, di Donatello Fumarola e Alberto Momo, andato in onda nel programma di Raitre Fuori Orario.

Friedkin intervista Lang

Nel 1974 William Friedkin era sulla cresta dell'onda per il recente successo ottenuto con *L'Esorcista*. Tra i suoi progetti successivi coltivava l'idea di un documentario, con inserti di fiction sul genere horror, dal cinema espressionista tedesco fino ai più interessanti esempi dell'orrore contemporaneo. Il titolo sarebbe stato *A Safe Darkness*, e Friedkin vi avrebbe inserito anche interviste ad illustri esponenti del genere. Così, quando seppe che Fritz Lang abitava a Los Angeles, e non molto lontano da casa sua, sfruttò conoscenze comuni per conquistarne la fiducia; riuscito nell'intento, si presentò alla villa dell'anziano regista con una piccolissima troupe. Le cineprese, due 16 mm. caricate con pellicola in bianco e nero, vennero posizionate una di fronte a Lang ed una dietro le spalle di Friedkin, in modo da garantire un minimo di ritmo visivo col passaggio da un piano all'altro. Il risultato furono poco più di due ore di girato, che dopo il naufragio del progetto originario, per il quale Friedkin aveva intervistato anche l'amico Roman Polanski[1], finirono in un armadio per quasi trent'anni, finché nel 2001 le bobine non vennero mostrate alla Berlinale, nel contesto di una retrospettiva su Fritz Lang.
In occasione dell'ultima edizione del Torino Film Festival e dell'omaggio a lui dedicato, Friedkin ha eseguito un montaggio del girato, riducendolo a circa quaranta minuti. Non sappiamo in cosa il montato differisca dalla versione "uncut" mostrata a Berlino; nella conferenza di presentazione, Friedkin ha raccontato di aver dovuto lavorare molto per dare un senso unitario al girato originale, interrotto da lunghe pause (Lang era ormai ottantenne, e sarebbe morto poco dopo l'intervista) e pieno di divagazioni.
Friedkin non si presenta dall'anziano regista con una scaletta organica di domande riguardanti i suoi film o la sua biografia in una prospettiva cronologica; non essendo un'intervista pensata per la pubblicazione, ma tutt'al più una raccolta di materiale in vista di un progetto futuro, Friedkin si concentra invece su pochi particolari e su alcuni aneddoti, cosicché la domanda che apre la conversazione riguarda proprio uno dei momenti più spettacolari della vita di Lang, ovvero il suo colloquio con Goebbels e la sua conseguente fuga dalla Germania. Una lunga narrazione, probabilmente un po' romanzata, con cui il regista tedesco, grande intrattenitore, lascia col fiato sospeso: con abilità rievoca i momenti della convocazione al Ministero della Propaganda, probabilmente a causa dell'attenzione che aveva attratto con *Il Testamento del Dottor Mabuse*, in cui il diabolico ipnotizzatore faceva pronunciare ad una delle sue vittime la storpiatura di un discorso di Hitler. Lang venne convocato nella sede del ministero, un labirinto di corridoi di stampo kafkiano, fino ad incontrare Goebbels, dal quale, invece che minacce o ripercussioni, ricevette una proposta non meno inquietante: diventare regista ufficiale del regime. La rievocazione di Lang possiede tutti i meccanismi dei suoi film di suspense: la decisione di fuggire; l'occhio all'orologio che si intravede dalla finestra e che segna, con l'orario di chiusura delle banche, l'impossibilità di ritirare denaro per la fuga; il viaggio in treno e la fermata ai confini del Belgio con tanto di perquisizione delle SS. Un racconto, probabilmente perfezionato all'inverosimile nei 40 anni di permanenza negli Usa, che succede a quelli sulla giovinezza in giro tra Belgio e Austria, la guerra, l'incontro con Erich Pommer e l'arrivo alla Decla-Bioscop.
Ma quando si giunge a parlare nello specifico del lavoro del regista, l'autodidatta Friedkin, cresciuto nella prassi della televisione piuttosto che in cineteca o all'università, non si interessa ad una ricostruzione dell'intera carriera di Lang, a questioni riguardanti il suo arrivo negli Stati Uniti o alle differenze riscontrate tra due sistemi produttivi diversi. L'andamento dell'intervista si fa rapsodico, e le domande sono incentrate su pochi film, e per quanto riguarda il periodo muto Friedkin si concentra solamente su *Metropolis*, informandosi su particolari tecnici: come furono realizzati gli effetti speciali per il film? Venne usata la truka? Lang non dà informazioni dettagliate, ricorda solo la propria richiesta all'operatore Rittau di non risolvere tutto con un'unica dissolvenza, ma con una serie che desse l'impressione di una progressiva trasformazione delle membra della ragazza in un robot. Altre domande vertono su possibili interpretazioni ideologiche: fu un film marxista? Lang era vicino alla sinistra in quel periodo? A questo punto il regista tedesco confessa di non amare il film proprio per il sottotesto politico imposto da Thea von Harbou: la risoluzione del conflitto di classe tra la mente (il capitale) e il braccio (i lavoratori) attraverso il cuore.
Ma le questioni che premono più all'intervistatore sono altre: innanzitutto il

Fritz Lang

M, il mostro di Düsseldorf

William Friedkin nel 1973

rapporto di Lang con la polizia di Alexanderplatz, una collaborazione sulla quale Friedkin, nipote di un ex poliziotto corrotto, e già regista di *The Thin Blue Line* e *Il Braccio violento della Legge*, non riesce, dopo vari tentativi, ad avere il resoconto esauriente che vorrebbe. Lang racconta di aver conosciuto molti criminali, assai diversi da come li presumevano le teorie di Lombroso allora in voga, secondo le quali (semplifica Lang), i malavitosi avrebbero avuto delle caratteristiche fisiche particolari come sopracciglia sporgenti e spalle larghe; nulla di tutto ciò nella realtà, di qui la scelta di un attore dai lineamenti morbidi come Lorre per *M*, in cui, tra l'altro, recita un gruppo di autentici delinquenti. Lang racconta anche dei sopralluoghi che eseguiva insieme alla polizia sulle scene dei delitti che avvenivano nel distretto, evocando solo qualche particolare: mani mozzate trovate sotto il letto di un uomo, un cannibale che faceva salsicce di giovani vagabondi, una donna riversa sul bancone di un negozio di alimentari col sangue che cola nella farina. «Solo in quel momento capisci perché la polizia sostiene la pena capitale», commenta Lang, «io mi sono sempre opposto»[2]

Proprio la pena capitale è un tema particolare nell'opera di Friedkin, uno dei cardini della sua riflessione sul male. Il film che lo fece uscire dall'anonimato delle regie di show televisivi fu *The People vs. Paul Crump*: conosciuto un condannato a morte, e convintosi della sua innocenza, il regista realizzò un documentario sul caso, in cui, prassi inusuale per l'epoca, le parti salienti della vicenda erano drammatizzate anziché narrate da una voce off. L'impatto del film fu tale che la pena a morte venne commutata in ergastolo, e Friedkin continuò a tentare di far avere la libertà a Crump anche quando nuove prove ratificarono definitivamente la sua colpevolezza.

Il rapporto di Friedkin con la pena di morte non si risolve però con questa ferma condanna. Anni dopo, lo vedremo sbilanciarsi proprio nella direzione opposta: nel 1987 Friedkin realizza *Rampage*, che racconta l'arresto e il processo di un serial killer. Il protagonista, Charlie Reece, è un assassino ma anche uno psicopatico, il che non solo gli preclude la pena capitale, ma lo porta, dopo una breve detenzione in centri di riabilitazione mentale, ad essere reintrodotto nella società. Il film rimane bloccato per quattro anni, a causa del crollo della De Laurentiis, ed esce solo nel 1992, dopo essere stato riveduto e rimontato dal regista: un lavoro travagliato (anche sul piano estetico), che viene completato con un nuovo finale maggiormente a favore della pena di morte. Gran parte del cinema di Friedkin è incentrata su questioni morali (lo confermano anche gli ultimi film) che il regista cerca abitualmente di affrontare sospendendo il proprio giudizio, con un tono asciutto derivato dalle esperienze nel documentario: in questo senso il cambiamento di posizione rappresentato dalla seconda versione di *Rampage*, dalle posizioni meno sfumate del consueto, sembrerebbe voler bilanciare l'atteggiamento altrettanto netto degli esordi; d'altra parte il fatalismo che si è impadronito recentemente dell'ideologia di Friedkin e lo ha fatto propendere per posizioni più reazionarie, sovrapposte al suo passato liberalismo, gli impedisce di esprimersi in via definitiva sull'argomento: «Semplicemente non ne so abbastanza per sapere se sia giusto o sbagliato», afferma intervistato da Giulia D'Agnolo Vallan, «Io credo intrinsecamente che sia sbagliato uccidere, in ogni circostanza. Ma quando — come ho fatto io — trascorri un po' di tempo all'interno del sistema carcerario... Ti viene da chiederti se le prigioni non siano quasi una punizione peggiore della pena di morte. [...] Da quando ho girato a quando ho rimontato *Rampage*, per la Miramax, ho fatto una completa inversione di marcia. Essenzialmente, credo sia sbagliato, ma poi... Quando si vede qualcuno, apparentemente lucido, che esce e, semplicemente, fa fuori della gente, [...] beh, che fare? Cosa dovrebbe fare la società?»[3]

Non sorprende, quindi, che l'intervista a Lang si concentri in gran parte su *M*, un film che mette in scena il processo, con tanto di sentenza di morte, intentato da un tribunale di delinquenti a un seviziatore e assassino di bambine, che si difende appellandosi alla propria pazzia, all'istinto insopprimibile dentro di lui. Per il fatalista (e ancora progressista) Friedkin, si tratta appunto dell'istinto maniacale come destino ineluttabile di un uomo: «Quando vedo *M* ho la sensazione di capire il modo in cui lei presenta l'omicida. Non è descritto come un essere abominevole, un reietto della società. Viene presentato come — e per la prima volta, credo, in un film — come un essere umano che commette azioni per lui incontrollabili. Come se il destino avesse posto in lui una maniacalità tale da trasformarlo in un assassino», confessa al regista tedesco. Ma Lang rimane evasivo sulle interpretazioni dei suoi film, e non dà corda al giovane collega: «Pensa che la maggior parte degli assassini sia intenzionata a uccidere fin dal principio?», chiede, e, quando l'altro replica con un no, conclude: «Si è risposto da solo»[4].

Ma *M* è al centro degli interessi di Friedkin anche per un altro motivo, più attinente al progetto di *A Safe Darkness*. Ne *L'Esorcista* l'orrore è presentato nella maniera più realistica possibile, tutto viene mostrato in campo anziché essere suggerito: è questa la posizione migliore? Qual è la responsabilità di un regista di fronte alla violenza? Ometterne la rappresentazione è ipocrisia, come per Roman Polanski? *M* è forse il più famoso esempio in senso opposto: la celebre sequenza dell'omicidio della bambina viene risolto con una delle ellissi più celebri della storia del cinema, in cui vediamo soltanto un palloncino che si impiglia tra i fili del telegrafo. «Ciascuno spettatore può pensare alla cosa più terribile che riesce a immaginare, e così l'intero pubblico diventa mio collaboratore», afferma Lang, sintetizzando la posizione più classica (ma non la meno attuale).

Quest'intervista è una perla rara, ma forse più per conoscere l'intervistatore in un certo momento della sua carriera, che l'intervistato: Friedkin, perché non ha in mente di compiere un lavoro organico, o perché abituato ad altro tipo di interviste, non riesce a creare la sinergia necessaria per un vero dialogo. Lang, ormai ottantenne, si rivela un osso troppo duro per il giovane regista, che viene letteralmente trattato come un pivello (non a caso, il materiale è stato in un armadio per decenni), mentre l'anziano collega si nega ad una profonda ricognizione, rimanendo impenetrabile. Come fosse una versione short di *Quarto Potere*, non ci resta che goderci questo tentativo non del tutto riuscito di penetrare nell'anima di un grande del cinema.

Francesco Di Chiara

Note

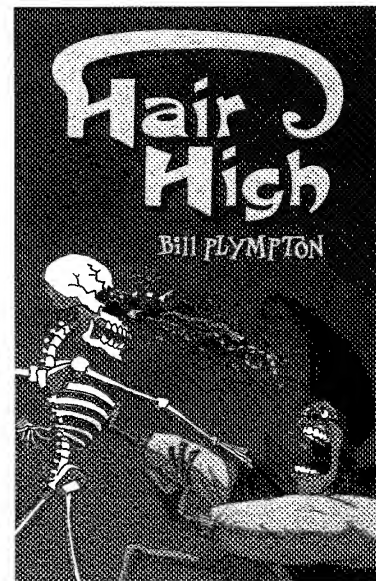
1. Le trascrizioni delle interviste a Fritz Lang (versione montata) e Roman Polanski (della quale è stata perduta la banda visiva) sono riprodotte integralmente in Giulia D'Agnolo Vallan (a cura di), *William Friedkin*, Torino Film Festival, Torino 2003, cui si fa riferimento per le citazioni di questo testo.
2. William Friedkin, *Lang e Friedkin*, trascrizione dell'intervista, in Giulia D'Agnolo Vallan, *op. cit.*, p. 100.
3. Giulia D'Agnolo Vallan, *Oscurità Insicura — Conversazione con William Friedkin* in Giulia D'Agnolo Vallan, *op. cit.*, p. 37.
4. William Friedkin, *op. cit.*, p. 106.

VI Future Film Festival. Le nuove tecnologie del cinema di animazione
Bologna, 14-18 gennaio 2004

Domina l'Oriente alla sesta edizione del Future Film Festival. Evento più atteso dal pubblico, quest'anno in evidente calo, è stato l'omaggio a Mad House, casa di produzione giapponese tra le più importanti nell'ambito dell'animazione, che ha presentato numerose pellicole in anteprima per l'Italia, da *Millenium Actress* e *Tokyo Godfather* di Satoshi Kon a *Memories* di Katsuhiro Otomo. Omaggiato anche il regista Tsui Hark, con una breve retrospettiva che – partendo dai territori più frequentati del *wuxiapian* (*The Blade*) e del *kung-fu movie* (*Once Upon a Time in China*) e passando per le incursioni in generi quali il melodramma (*Lovers*) e la commedia fantastica (*Love in the Time of Twilight*) – tenta di rendere conto del complesso rapporto dell'autore col sistema produttivo e con i generi. Come ormai tradizione, non sono mancati gli incontri con i realizzatori degli effetti speciali dei *blockbusters* dell'anno (dall'Industrial Light & Magic di *Hulk* alla Pixar di *Finding Nemo*, senza dimenticare, ovviamente, la Weta de *Il signore degli anelli*). Non è mancato nemmeno l'appuntamento col videoclip, a dire il vero un po' deludente, dedicato al regista Chris Cunningham, autore di uno dei più interessanti video di Björk, *All Is Full of Love*, e di quelli più inquietanti di Aphex Twin.
In un panorama dominato dalle tecnologie digitali, meritano particolare attenzione due esponenti di un modo di fare animazione ormai *demodé*, ma di grande impatto emotivo e visivo. Due artigiani dell'analogico, a cui il Festival ha reso omaggio: da un lato, Bill Plympton, con le sue irriverenti animazioni, dall'altro, Ray Harryhausen, indiscusso maestro dello *stop-motion* (una retrospettiva, quest'ultima, che avrebbe meritato maggior spazio e che è stata penalizzata dalla presentazione delle pellicole in lingua originale senza sottotitoli).

Plymptoon

Caustico, irriverente, spietato. Morboso, eccessivo, crudele. Solo alcuni aggettivi per descrivere il cinema e i personaggi di Bill Plympton.
Le storie di Plympton sono soprattutto storie di corpi: distrutti, devastati, rivoltati come calzini. Ogni orifizio è un passaggio obbligato per oggetti, animali e altri corpi che si fagocitano e si riproducono per gemmazione, si allungano come plastilina e si appiccicano come muco.
I film di Bill Plympton, però, sono anche veri e propri pamphlet antimilitaristi che usano proprio la violenza più spietata, gratuita e grottesca per sovvertire e demistificare il potere e la sua stupidità. In *I Married a Strange Person* una sorta di rossastra pustola del potere conferisce al novello sposo protagonista la capacità di dar forma a tutto ciò che la sua fantasia partorisce; proprio questo potere diverrà l'oggetto di interesse di un network televisivo che darà il via ad una guerra senza quartiere pur di impossessarsene. Con *Parking*, invece, sotto l'occhio spietato di Plympton passa l'ansia per il parcheggio: un'area di sosta diventa un territorio di lotta armata e l'autore si diverte a mettere alla berlina la classe media americana con i suoi tic, i vizi e le ossessioni più recondite. Tra queste ultime, le preferite di Plympton sono sicuramente le trepidazioni del cuore e del basso ventre che, in modo più o meno manifesto, occupano un ruolo centrale nei suoi film: ricognizioni insieme morbose e romantiche delle fobie erotiche dove le fantasie più sfrenate, che divertirebbero anche Freud, trasformano gli oggetti in pruriginosi utensili dell'accoppiamento e alla fine tutto fornica allegramente con tutto, come accade in *How To Make Love To a Woman*.
Bill Plympton, classe 1946, coltiva la sua passione per il disegno sin da fanciullo quando, con matita alla mano, tenta di evadere dalle piovose giornate di Portland. Sogna un posto alla Disney dove si candida come disegnatore già all'età di 14 anni. L'impero del Topo non manca di notare le doti del giovane disegnatore, ma lo avvisa che è ancora troppo giovane. Dopo il diploma, per evitare il Vietnam, presta servizio nella Guardia Nazionale e nel 1968 si trasferisce nella Grande Mela dove inizia gli studi di *Visual Art*. Collabora come illustratore per alcune prestigiose riviste: «The New York Times», «Vogue», «House Beautiful», «The Village Voice», «Screw» e «Vanity Fair». Il tocco dell'illustratore rimane un tratto costante e distintivo del lavoro di Plympton anche nei film di animazione nei quali la trama veloce e indeterminata dello schizzo crea una ragnatela di segni irrequieti e nervosi tanto quanto i personaggi rappresentati.
Plympton si avvicina all'animazione grazie a "The Android Sisters" Valeria Wasilewski e Connie D'Antuono che gli chiedono una collaborazione per il film *Boomtown*. Dopo un tentativo fallito per un lavoro in tecnica mista, Plympton si dedica alla realizzazione del suo primo corto di animazione: *Your Face*. Per le musiche ricorre alla vecchia amica Maureen McElheron, con la quale suonava in una country band. Per urgenze economiche Maureen incide anche la voce del protagonista che poi verrà rallentata in post-produzione per un effetto di mascolinità: il mix dei disegni di Plympton e il tono grottesco della colonna sonora piacciono tanto all'Academy che nel 1988 gli conferisce una nomination all'Oscar come miglior film d'animazione.
Da qui in poi la strada di Plympton sembra tutta in discesa o quasi: i suoi lavori fanno il giro del mondo e ottengono una certa popolarità (realizza il videoclip di *Who's That Girl* di Madonna e anche MTV si accorge di lui, mettendo in programmazione *Toon-O-Rama*). Plympton, però, per esigenze di libertà creativa decide di non affidarsi mai a case produttrici, ma di autoprodurre tutti i suoi film. Per finanziare *The Tune*, che lo tiene impegnato nella realizzazione di 30.000 disegni, l'autore spezzetta la pellicola e fa circolare i singoli cortometraggi per i festival di tutto il mondo. *Push Come to Shove* vince il premio della giuria a Cannes nel 1991. E non stupisce: i cortometraggi di Plympton hanno una forza e un'incisività decisamente superiore rispetto ai lungometraggi che spesso si dilatano in sequenze troppo lunghe che tendono a sfaldare la compattezza del film proprio come i corpi dei personaggi messi in scena. La forma breve, invece, sostiene al meglio l'incisivo anticonformismo e la divertente satira sociale che cesella i suoi film.
Come un vero *one man band* Plympton scrive, disegna, dirige e soprattutto produce tutti i suoi lavori. Al Future Film Festival lo si vedeva aggirarsi tra una proiezione e l'altra distribuendo autografi, biglietti da visita e proponendo al pubblico presente i dvd nei quali è raccolto il suo lavoro. Con i guadagni delle vendite dei dvd, acquistabili anche sul suo sito,[1] ha da poco terminato la sua ultima opera, *Hair High*, una commedia gotica dai toni cinquanteschi ispirata ai giovani dei college americani. Nata in diretta sulla rete, sotto gli occhi di una *webcam*, non mancherà di proporre il tipico humour nero dell'autore e il tratto graffiante dell'illustratore, caratteristiche che fanno del lavoro di Bill Plympton un "cinema schizzato", nell'accezione più ampia del termine.

Roberto Braga

Hair High

Your Face

Jason and the Argonauts

Deconstructing Harryhausen

«To appreciate the full value from any film of the past one must try to push himself back in time to the period in which it was made. I'm quite sure that anyone with a grain of respect for technical achievement and artistry in filmmaking will have to admit that this fascinating picture stands alone as a monument to imagination, showmanship and pure entertainment».[2] Così Ray Harryhausen rende omaggio al film la cui visione ha irrimediabilmente segnato la sua vita, il *King Kong* del 1933 firmato da Cooper e Schoedsack. Le stesse parole, oggi, potremmo usarle per avvicinarci al suo lavoro e comprenderne pienamente il valore. Harryhausen vede *King Kong* al Grauman's Chinese Theatre di Holywood all'età di tredici anni e il racconto di questa esperienza è quello di un'avventura mitica: l'atrio del cinema trasformato in una giungla con veri fenicotteri e il busto semovente di Kong, lo spiegamento di fotografie all'ingresso della sala, lo spettacolo di ballerini e acrobati che precede la proiezione... ma tutto questo non rappresenta che l'esaltante preludio, carico d'attesa e di mistero, alle meraviglie che vedrà prendere vita sullo schermo.

Una volta compreso il funzionamento dell'animazione in *stop-motion*, Harryhausen si cimenta in brevi animazioni in 16 mm. Prima della seconda guerra mondiale riesce a mostrare alcuni lavori a Willis O'Brien, pioniere dello *stop-motion* e animatore di *King Kong*, che nel 1949 lo vuole come assistente per *Mighty Joe Young* di Schoedsack. Per Harryhausen è un sogno che s'avvera, ma è anche l'inizio di una carriera che in meno di quarant'anni lo porterà a risultati insperati nella tecnica dell'animazione a passo uno. Con un sistema da lui stesso brevettato, chiamato Dynamation e utilizzato a partire da *The Seventh Voyage of Sinbad* (Nathan Juran, 1958), è in grado di ottenere una perfetta e realistica fusione tra creature miniaturizzate animate e attori veri ripresi su sfondi reali a colori. Il documentario *Ray Harryhausen: Working with Dinosaurs* (Louis Heaton, 1999), visto al Festival, mostra tutta la complessità del suo lavoro e la meticolosa maestria con cui era in grado di compierlo: minimi e continui spostamenti dei modellini, uno o due millimetri per ogni fotogramma, e un lavoro di giorni, settimane, a volte mesi, per ottenere pochi minuti di filmato. Il risultato, però, è di grande efficacia visiva, come nel caso della battaglia degli scheletri in *Jason and the Argonauts* (Don Chaffey, 1963), una scena senza precedenti nella storia dello *stop-motion*, una delle più complesse e suggestive tra quelle prodotte da Harryhausen, con tre attori in carne e ossa e sette scheletri animati che combattono agguerritamente, ognuno armato di uno scudo e una spada, e un processo estremamente laborioso per sincronizzare le due differenti riprese.

Pur non essendo mai stato regista, Harryhausen è sempre riuscito ad imprimere un segno profondo sui film cui ha lavorato, ma la cosa più sorprendente dei suoi effetti è il loro essere sempre funzionali alla trama dei film, mai fini a se stessi. Con la sua carica visionaria è riuscito a concretizzare incredibili mondi di fantasia, dalla preistoria alla fantascienza, e a dar vita ad una lunga schiera di mostri fantastici, dai dinosauri[3] alle creature della mitologia greca e orientale. Molte di queste creature fantastiche si sono potute ammirare al Festival: Talos, la statua di metallo che si anima, le Arpie, l'Idra a sette teste e i già citati scheletri di *Jason and the Argonauts*; la danza e il combattimento di Kali, dea dalle sei braccia in *The Golden Voyage of Sinbad* (Gordon Hessler, 1974), le api e il granchio giganti di *Mysterious Island* (Cy Enfield, 1961) e, infine, tutto il mondo e i personaggi ispirati alla mitologia greca di *Clash of the Titans* (Desmond Davis, 1981), con il quale Harryhausen ha deciso di concludere la propria carriera. Indimenticabili alcune sequenza del film: prima tra tutte, lo scontro di Perseo con la terribile Medusa, una scena di grande tensione che riesce mescolare sapientemente animazione, regia e fotografia; il rapimento dell'anima di Andromeda, ogni notte rinchiusa in gabbia e condotta da un condor gigante nel regno d'incubo di Calibos; o, ancora, i voli di Pegasus, il cavallo alato.

Ray Harryhausen rappresenta un capitolo fondamentale nella storia dell'animazione. Nel già citato documentario di Heaton, registi del calibro di James Cameron e Joe Dante e maghi degli effetti speciali quali Stan Winston e Dennis Muren, della ILM, dichiarano la loro infinita ammirazione e il profondo debito del loro lavoro nei confronti della sua attività. Anche se la tecnica dello *stop-motion*, a parte rari casi, è oggi soltanto un ricordo, resta indelebile il contributo della sua artigianale creatività all'immaginario del cinema fantastico.

Alice Autelitano

Ray Harryausen

Note

1. I siti internet di Bill Plympton sono: www.hairhigh.com; www.plymptoons.com.
2. Ray Harryhausen, *Film Fantasy Scrapbook*, A. S. Barnes and Company/The Tantivity Press, South Brunswick – New York 1972, p. 15.
3. Proprio il dinosauro di *The Beast From 20,000 Fathoms* (Eugène Lourié, 1953) ha ispirato il più famoso mostro giapponese *Godzilla* (Inoshiro Honda, 1954).

XV Alpe Adria Cinema Film Festival
Trieste, 15-22 gennaio 2004

Conversazioni notturne con Jan Němec

A volte i motivi per cui nascono certi film sono interessanti di per sé, indipendentemente dal contenuto dell'opera.

Jan Němec

Il freddo è nelle persone. Il gelido contatto dei familiari è solitudine. La noia di una vita che dimentica, rifiuta il contatto fisico e spaziale con il passato che arriva improvviso. Le distanze sfumano i ricordi e si riempiono di vuoto, di silenzio che non comunica. Divenuto ad Istanbul un fotografo di successo, Mahmut conduce una vita solitaria. Dopo il divorzio dalla moglie, il vuoto della casa non viene frettolosamente riempito dalla fisicità femminile di poche ore. Si trova costretto ad ospitare Yusuf, un cugino arrivato dal loro paese d'origine che vuole imbarcarsi su di una nave per andare all'estero. L'invasione dello spazio da parte del giovane cugino soffoca l'apparente equilibrio solitario di Mahmut, svelando l'insoddisfazione che si ostina a celare. I rapporti diventano tesi, Yusuf non trova una nave per imbarcarsi e la sua presenza diventa scomoda non essendo mai riuscito a stabilire un rapporto sincero con il cugino. Nel grigiore di un mattino non diverso da altri, Yusuf se ne va da Istanbul per ritornare al paese da cui era partito. Né un saluto né un abbraccio. Mahmut riprende lo spazio lasciato libero dalla fisicità del cugino ritrovandolo solamente più vuoto. *Uzak* del regista turco Nuri Bilge Ceylan è il film vincitore dell'Alpe Adria Cinema Film Festival, svoltosi dal 15 al 22 gennaio 2004. Giunto alla XV edizione, il festival ha ospitato nelle due sale del cinema Excelsior oltre 100 proiezioni, per esplorare (come da sempre) la cinematografia dell'Europa centro orientale. La speciale menzione della giuria è per il film sloveno *Rezervni Deli* (Pezzi di ricambio) di Damjan Kozole, che ambienta la storia a Krško paese ai confini fra Slovenia e Croazia, dove lo stesso regista è cresciuto e dove ha sede l'unica centrale nucleare del paese, raccontando dei clandestini che ogni giorno tentano la fortuna verso l'Italia e l'Europa in balia di spudorati trafficanti di uomini. Tra gli altri lungometraggi in concorso, *Jesus, du weisst* (Gesù, lo sai) del regista austriaco Ulrich Seidl che, in un lavoro pensato in principio per la televisione, esplora il rapporto privato e personale che la gente ha con Gesù, attraverso la storia intima di sei persone che si "confessano". I protagonisti di queste sei storie (sei sono anche le storie che si intrecciano nel precedente lavoro del regista: *Canicola*, presentato al festival di Venezia nel 2001) si narrano nell'immobilità, la macchina da presa rimane sempre ferma nelle lunghissime scene in cui i fedeli si raccontano e quasi mai compiono dei movimenti rimanendo sempre o in piedi o seduti o inginocchiati. Con una sincera ed onesta volontà esplorativa il regista rimane lontano da ipocrisie e prese di posizione arroganti nei confronti della chiesa cattolica. Altro film in concorso: *Dzień Swira* (Una giornata balorda) del regista polacco Marek Koterski, è la solitudine di un insegnate di mezza età infastidito dal mondo esterno, ossessionato dall'ordine e dalla routine, pochi dialoghi e la continua voce interiore narrante che scandisce la frustrazione nel (ri)cercare di migliorare la propria condizione fisica e mentale.

Per la sezione cortometraggi, fra 23 opere di finzione prodotte in 20 paesi, vince *AM SEE* (Al lago) della regista tedesca Ulrike von Ribbeck, l'ombra (l'aspettativa) di una disgrazia avvolge tutto il cortometraggio e si dissolve, solo nel finale, nel nulla. Presentato al Festival di Cannes 2003, si aggiudica una menzione speciale *Suša* del regista croato Dalibor Metanić, primo cortometraggio di una serie da inserire in un progetto sulla vita interiore di sei ragazze lontane nel tempo e nello spazio, nell'arco della stessa notte; in questo primo cortometraggio acqua, nuvole e vento fanno emergere la dimensione più profonda dei sentimenti di una ragazza rimasta orfana in un'isola del mediterraneo. Altra menzione per la produzione franco-libanese *Ramad* di Khalil Joreige e Joana Hadjithomas, il padre di Nabil è morto in Francia dov'era per delle cure mediche e la sua ultima volontà era che le sue ceneri venissero disperse nel mare del Libano, luogo dove la cremazione non è religiosamente permessa. Mentre il figlio Nabil realizza l'ultimo desiderio del padre, la famiglia per salvare le apparenze mette in scena un funerale fittizio.

Grande attenzione è stata rivolta alla retrospettiva dedicata alla complessa figura di Jan Němec, autore di grande personalità della *Nová vlna* e presente alle giornate del Festival. Un cineasta che ha da sempre opposto la natura riproduttiva del mezzo cinematografico alle qualità creative, concezione assolutamente anticonformista negli anni Sessanta in cui la *nouvelle vague* cecoslovacca si orientava verso il realismo del cinema. Ma Jan Němec non è mai stato (non si è mai sentito) parte di un movimento, si muoveva indipendentemente ed è stata proprio questa sua individualità a spaventare il regime comunista cecoslovacco degli anni '60. Per realizzare i suoi primi lavori: il cortometraggio di diploma *Sousto* (Un boccone, 1960) e il lungometraggio d'esordio *Démanty noci* (I diamanti nella notte, 1964), Jan Němec si ispira ad una forma narrativa già utilizzata da Alain Resnais in *Hiroshima mon amour* e *L'anno scorso a Marienbad* (ma anche da Bergman, Bresson, Vigo, Buñuel). Con *Démanty noci* Němec imprime con grande maturità la linea liricosoggettiva che caratterizzerà tutta la sua opera dimostrando di saper utilizzare il mezzo cinematografico per ritrarre «un mondo tra il sogno e la veglia, tra realtà e la finzione. Là il tempo è tutt'uno con lo spazio, la luce si confonde con il suono»[1]. Němec si dimostra subito un grande sperimentatore che rifiuta i canoni classici della narrazione mantenendo una libertà espressiva in tutta la sua opera. Nonostante la personale visione cinematografica, le opere di Němec sono molto spesso delle trasposizioni letterarie: da Arnošt Lusting per i due già citati lavori d'esordio (*Sousto* e *Démanty noci*); dal racconto *Podvodníci* (Gli imbroglioni) di Bohumil Hrabal trae l'omonimo corto che contribuisce al manifesto della *Nová vlna*, *Perličky na dně* (Perline sul fondo) 1965; Dal romanzo *Utrpení knížete Sternenhocha* (I dolori del principe Sternenhoch) dell'eccentrico Ladislav Klíma trarrà un film dichiaratamente postmoderno, *Vźáru královské lásky* (Nelle fiamme dell'amore reale), per il suo rientro in patria negli anni '90. Němec fece inoltre la trasposizione televisiva della *Metamorfosi* di Kafka. Un progetto questo che aveva pronto fin dagli anni '60: avrebbe voluto essere il primo regista a portare sullo schermo un'opera di Kafka, ma le possibilità si concretizzarono solamente nel '75 quando a cinquant'anni dalla morte dell'autore la televisione tedesca ZDF si offrì per produrlo... ma intanto «Orson Welles mi precedette e fece *Il processo* prima di me!»[2]. Němec tiene fede alle volontà dello scrittore e con un'assoluta libertà di movimenti di macchina, non fa mai vedere lo scarafaggio con cui lo spettatore condivide la soggettiva. Le sfortune di Němec non sono solo produttive, nel 1962 lo straordinario *Démanty noci* viene escluso dal Festival di Venezia[3]. Nel 1968 a Cannes Němec è presente con *O slavnosti a hostech* (Sulla festa e gli invitati) ma in quel particolare momento felice per la cinematografia cecoslovacca (in concorso al festival ci furono anche *Al fuoco, pompieri!* di Forman e *Un'estate capricciosa* di Menzel) si trovò nel mezzo delle manifestazioni parigine... e Godard squarciò lo schermo del cinema. Solo quattro mesi dopo Němec, il 21 agosto 1968, filmò l'entrata dei carri armati russi a Praga, immagini memorabili che confluirono prima nell'*Oratorium pro Prahu* ed in seguito nell'*Insostenibile leggerezza dell'essere*. Němec crede nell'immagine e nel suo primato rispetto alla narrazione, crea un universo filmico autonomo per raffigurare l'inesprimibile, un cinema puro. Svincola i materiali espressivi da qualunque funzione realistica. Le sue regole compositive: astrazione, generalizzazione, ricorsività, circolarità nella ricerca dell'interiorità umana. Gli attori dei suoi film non sono quasi mai dei professionisti, ma dei materiali nelle sue mani da plasmare alla propria idea. Totale sfiducia nella parola, nella comunicazione verbale, dialoghi ridotti all'indispensabile. I film di Němec sono riconducibili ad una partitura musicale che agisce a scapito di una dimensione narrativa, «fondata sulla successione modulare e ricorsiva di segmenti testuali, sulla base di un ordinamento armonico»[4]. Allontanato dal proprio paese dopo l'ingresso dei carri ar-

I diamanti della notte

mati sovietici a Praga, si farà ritorno solo dopo la caduta del regime nell'89. E' stato in Francia, Germania, America. Il suo primo lavoro dopo il rientro in patria: *Vžáru královské lásky* non piace quasi a nessuno. Forse il pubblico, la critica, si aspettavano una sorta di confessione di un esule rientrato in patria, ma Němec è di gusti troppo raffinati per una spudorata presa di posizione polemica. In quest'opera postmoderna (che attualizza un racconto di Ladislav Klíma) c'è una attenta meditazione sui mezzi di comunicazione e di controllo di massa. Non esercita solo una critica politica, ma trasforma i personaggi in maschere, burattini, innescando una più ampia critica alla stupidità umana.
Vincitore del Pardo d'oro a Locarno nel 2003, con *Noční hovory s matkou* (Conversazioni notturne con la madre) Němec si conferma un grande sperimentatore. Prende coscienza delle possibilità del digitale e si confessa affidandosi al *fisch-eye*, distorce la realtà e amplifica la visione con una libertà lontana da ogni regola. Dedica questo film alla madre che era oculista (in realtà è per questo che utilizza la tecnica deformante) e che gli ha insegnato che l'occhio è la finestra dell'anima. Il film si conclude in riva al mare, il regista con la videocamera filma l'orizzonte, con l'altra mano fa entrare in quadro una foto che tiene stretta tra le dita. E' la foto di sua madre giovane, che in tutta la vita non ha mai visto il mare.

Alessandro Marotto

Note

1. Teresa Brdečková, "Jan Němec e la sua epoca", in Paolo Vecchi (a cura di), *Jan Němec*, Lindau, Torino 2003, p.41.
2. Massimo Tria e Paolo Vecchi, (La Primavera), in P. Vecchi, *op. cit.*, p.31.
3. *Ibidem*, p.29. In quest'intervista Jan Němec dichiara l'esclusione di *Démanty noci* dal festival di Venezia del 1962, anno in cui vinse il film di Tarkovskij. In tutte le schede filmografiche, il film di Němec risulta essere invece del 1964 anno in cui il leone d'oro lo vinse Michelangelo Antonioni con *Deserto Rosso*. Probabilmente si tratta di un anacronismo di Němec.
4. Francesco Pitassio, "Jan Němec. Metafora al nero", in P. Vecchi, *op. cit.*, p.54.

Far East Film Festival
Udine 23 - 30 aprile 2004

Lo sguardo al femminile: mini navigazione fuori rotta nell'universo asiatico.

Eccomi, finalmente, approdata alla *Treasure Island*! La sesta edizione del Far East Film Festival, mi ha attratta a sé come una gigantesca calamita. Non faccio in tempo ad arrivare, trafelata ed eccitata come non mai, che una giovane donna solitaria, accovacciata, vestita delle righe bianco-rosse del suo bikini, punta il dito dal manifesto. Mi suggerisce il punto di partenza della *treasure map*, l'inizio del percorso della mia personale caccia al tesoro. Un brivido mi corre lungo la schiena.
Il programma è denso, variegato, multifocale. Ma non riesco a togliermi dalla mente quella ragazza: dov'è quello che voleva mostrarmi? Ma sì! Che stupida! I monili, assenti sulla sua pelle levigata, sono quattro perle diversamente colorate, tanto più preziose in quanto rare, e che portano inciso, sulla propria superficie, il caleidoscopio dell'animo umano, osservato attraverso l'iride femminile. Ho un debole per chi guarda – e racconta – dal mio stesso punto di vista: quello di una donna.
La madreperla di *Truth or Dare: 6th Floor Rear Flat* di Barbara Wong (Hong Kong 2003) è cangiante, variopinta, fresca al tatto. Ha la potenza e lo sguardo scanzonato della gioventù hongkonghese che descrive. La quotidianità collettiva e videoclippata di un anno dei suoi sei personaggi vi è riflessa, inframmezzata a giochi ricorrenti e ad un gustoso onirismo ad occhi aperti, tutto femminile. Rincorre vorticosa il "dire fare baciare", gioco-leitmotiv dell'immaturità – negli intenti sfacciato, ma dall'epilogo crudele e coprofago. 365 sono i giorni accordati alla differita volontà di crescere, alla realizzazione dei sogni adolescenziali, al raggiungimento della cosa-che-voglio-fare-da-grande. Il sogno a occhi aperti è delegato alla frettolosa scrittura su di un pezzo di giornale, prontamente affidato al fato della cavità di una bottiglia di vetro, gettata nell'oceano incerto del futuro. 8.760 ore preparano e separano dall'appuntamento con la tangibilità della vita (filtrata attraverso mascherine anti-SARS), che ha la fragranza e l'appetibilità della merda fresca del mondo adulto. 525.600 i minuti utili per sfidarsi e scoprirsi, personaggi in cerca d'autore: vendicativo innamorato non corrisposto, musicista mancato, imprenditore poco oculato, presunto gay, cattiva lettrice dei propri tarocchi, aspirante scrittrice incapace di decifrare l'amore. Ma le sorti si possono cambiare. I propositi di successo possono essere, fraudolentemente, mutati in obiettivi fallimentari, valevoli ai fini del gioco. Ma barare non paga. Il succulento premio finale è pronto, servito su un piatto da portata.
Virata a babordo verso le inquietanti atmosfere horror della perla nera, mi appare *The Uninvited*, di Lee Su-yeong (Corea del Sud 2003), in cui rarefatte locations, misurato uso del montaggio (sonoro e visivo) e composizione dell'inquadratura offrono un'estetica del pathos efficace e decisamente coinvolgente. Niente arrembaggio agli scaffali del supermarket degli effetti speciali, ma il desiderio di immergersi nelle profondità della psiche e del paranormale per delineare punti di contatto tra realtà, sogno e memoria. Il palcoscenico della rivelazione è fragile: ha la consistenza del vetro del piano di un tavolo (troppo sofisticato per essere collocato in una cucina) e l'illuminazione accecante della verità occultata – quadridirezionata da faretti che convogliano l'attenzione sugli attori di turno: reali/immaginari, vivi/morti. Il percorso verso la consapevolezza del rimosso ha un'andatura spiraloide, centripeta, conduce verso l'occhio del ciclone. L'infanzia propria ed altrui, punto di partenza e di arrivo di una personale tragedia shakespeariana che si fa testimone di cannibalismo ed omicidio, non può essere sostenuta a lungo dal ricordo adulto, che per salvaguardarsi, interrompe il sogno rivelatore, trattiene la psiche nella narcolessia, sceglie la morte. La mente è fragile, consente labili confini tra reale ed irreale. Pretende di governare, ma spesso fallisce l'obiettivo e lascia scoperte e sanguinanti le ferite. Due sono le vie di fuga suggerite per Yeon, giovane donna psichicamente disturbata, e Jung-won, tormentato arredatore. Nessuna equivale alla salvezza.
Ancora un giro di boa per scoprire, protetta all'interno di un lamellibranco, *Baober in Love* di Li Shaohong (Cina 2004), scintillante monile dalle tinte forti e contrastanti. La conchiolina in superficie proietta immagini sorprendenti, esplosive soluzioni sperimentali, termometri del repentino cambiamento della società cinese e delle sue ripercussioni sulle anime che la popolano. Il progresso è lo squarcio dirompente che proietta grattacieli,

...ing

Baober in Love

Baober in Love

Baober in Love

l'urlo di terrore di una bimba, lo scontro contro la fiancata di un autobus. È, per Baober, la ricerca, guidata dalle immagini di una videoconfessione, di un amore passionale e romantico che la liberi dai traumi infantili, dalla menzogna del mondo degli adulti («la mamma mi ha trovata nella spazzatura»), dalla solitaria condizione di fatina emarginata, dal felino dal manto corvino che, minaccioso, la terrorizza. È la noia del materialismo dal quale cerca di prendere le distanze Liu, tuffandosi nel vortice sentimentale che Baober/Amélie-Poulain gli offre. Nel mondo fascinoso e vorace della modernizzazione, c'è ancora posto per il reciproco fiutarsi, riconoscersi ed accertarsi? I cuori sono legati da nei che svaniscono sotto il tocco delle dita. Il corpo può rivelare all'occhio fatato solo le proprie necessità fisiologiche. Nell'impianto popsperimental-mescolante del racconto metacinematografico di Li Shaohong – in cui la profusione di citazioni "ottiche" (*Apocalypse now, Rashomon, The Cell*), e "verbali" (Rousseau, Goethe, Shakespeare, Copernico, Darwin) rompe la muraglia dei confini nazionali - l'animo umano si delinea, in ordine sparso: multistrato, meta/plurilinguista, bifocale, tremolante, caleidoscopico, inafferrabile, orrifico. Il volo libero della macchina da presa è speculare alla volontà di fuga dei personaggi. La carezza dell'aria sfiora Baober e Liu che precipitano su di un talamo nuziale provvido ma ancora "acerbo". Improvvisamente la fuga si interrompe. Il gatto nero, che alberga dentro l'anima, affonda gli artigli lasciando un cupo fiume di sangue.

Nel tratto conclusivo della navigazione di questo oceano festivaliero, intenerisce la timida sfericità teenageriale di *...ing* di Lee Eon-hee (Corea del Sud 2004), avvolta dalla morbida protezione del candido guanto di Min-ah. Adolescenza sofferente, quella della protagonista, spesa tra la solitudine delle claustrofobiche mura ospedaliere e l'affetto di una madre, che si fatica a comprendere, trasformata in amica. L'inconsapevole incertezza del futuro regala a questa giovanissima donna i sogni ed i pudori delle liceali della sua età. La ricerca di una storia d'amore romantica, che faccia pulsare e sussultare il cuore, viene pensata come non appartenete al proprio mondo. Il sogno di un amore immortale pare irraggiungibile. A causa dell'handicap e della prolungata lontananza dalla frequentazione delle altre ragazze, l'esatta codifica dei segnali amorosi dell'animo non riesce facile, trascina con sé la paura di soffrire, ancora più angosciante per chi si sente emarginato, per chi non ha un'amica "vera" alla quale confidarsi. Ancora una volta il mondo adulto si fa menzognero: occulta la verità sul proprio ineluttabile destino, cerca di assoldare l'amore, racconta favole sulla passata esistenza, canzona continuamente nel tentativo di proteggere. Ma, nonostante tutto, da custode si fa custodito, in un'inversione di ruoli madre/figlia, tenero, che trova la sua dimensione ideale sulle pagine di un diario. La scrittura, il disegno, l'immagine diventano testimonianza delle stratificazioni d'amore che sono riposte dentro di noi. Sono lo storyboard dell'esistenza di Min-ah, tracciato dalla sua stessa mano, fissato dalle foto di Yong-jae, quel ragazzo sfrontato, comparso all'improvviso, che si è trasformato nel vero amore, quello per sempre. Il principe azzurro che non ha più bisogno di trincerarsi dietro "ostaggi" (due tartarughe) perché ha preso al lazo il cuore. Il suo compito è quello di protegge la fragilità di ciò che si vuole celare alla altrui morbosità. Dalla crudezza della vita non ci sono protezioni che tengano. Solo l'Amore dona l'immortalità. L'immortalità che si traduce nella foto di un intreccio di mani.

Baober in Love

Piera Braione

Chor Yuen e i generi cinematografici

«Girerò il tipo di film del momento fino a che nessuno vorrà vederne più»[1]

«Pornografia e melodramma (ma si potrebbe aggiungere anche l'horror) sono forme di cinema del piacere, che richiedono uno spettatore in qualche modo ingenuo, che sappia stare al gioco. Questo non implica che il linguaggio filmico sia semplice: si vedrà come invece l'ironia e la consapevolezza metalinguistica siano spesso presenti nel testo melodrammatico (e lo stesso si potrebbe dimostrare anche dell'*hard core*)» [2].

Con queste parole Alberto Pezzotta sintetizza pertinentemente la natura ambigua del genere melodrammatico, filone centrale nella sterminata carriera di Chor Yuen, maestro del cinema hongkonghese, proposto alla sesta edizione del Far East Film di Udine. Chor Yuen regista di genere, o meglio di tutti i generi, soprattutto se consideriamo il melodramma come categoria sfuggente, intrinsecamente contaminata dagli altri e allo stesso tempo madre di tutti i generi cinematografici, tanto che «a tracciare una storia e una geografia del melodramma si rischierebbe di ripercorrere l'intera storia del cinema»[3].

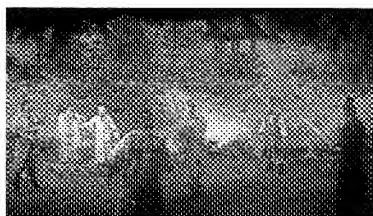
Chor Yuen, autore simbolo della *Shaw Brothers*, capace di mescolare, innovare, inventare o addirittura estinguere[4] i generi stessi.

Il processo di metamorfosi e di contaminazioni linguistiche diventa tanto più evidente, se si esamina nella sua interezza la filmografia del regista asiatico, il suo spaziare indifferentemente dalla commedia alla tragedia, dalle solenni atmosfere dei *wuxia* in mandarino (come l'epico *Killer Clans*, primo della serie di cappa e spada basata sulle opere dello scrittore Gu Long) a film di critica sociale come lo scanzonato *The House of 72 Tenants* (remake di un film del 1963 sul sovraffollamento di Hong Kong, che dieci anni dopo l'originale, con un cast di star televisive, avrebbe ridato vita al cinema in lingua cantonese superando negli incassi persino Bruce Lee).

Nel vedere uno spadaccino cinese con il *poncho* alla Clint Eastwood (pensiamo all'indimenticabile Ti Lung di *The Magic Blade*) o nel sentire accennate le note di un pezzo dei Pink Floyd, durante una scena di sadismo lesbico fra cortigiane (in *Intimate Confessions of a Chinese Courtesan*), lo spettatore potrebbe pensare di trovarsi di fronte ad un'operazione di postmodernismo come *Kill Bill* (tra i tanti elementi "rubati" da Tarantino per i suoi omaggi al cinema *wuxia*, le coreografie di Yuen Woo-Ping, collaboratore decennale di Chor Yuen), si tratterebbe invece di un elemento quasi banale fra le innumerevoli commistioni stilistiche messe in atto dall'autore hongkonghese. Una pellicola come *Intimate Confessions of a Chinese Courtesan* svela molto del percorso stilistico di Chor Yuen. Si tratta sostanzialmente di un film di *exploitation* in cui vengono però uniti, ad un esplicito erotismo, una complessa trama (elemento discriminante dei film di Yuen rispetto agli altri maestri del genere: da una parte il più ermetico e metafisico King Hu, dall'altra l'ultraviolento e grandguignolesco Chang Cheh), basata sui tipici temi dell'onore e della vendetta, ma soprattutto gli stilemi peculiari del melodramma, caposaldo imprescindibile di tutti i film dell'autore.

Infatti, pur non essendo propriamente ascrivibile al melodrammatico, in una di-

samina basata sui criteri classici di identificazione del genere, quest'ultimo film vi risulta rispondente in tutto e per tutto: «Un breve elenco potrebbe comprendere figure stilistiche (la preponderanza dei primi piani e delle riprese in interni), tecniche narrative (l'accelerazione dei tagli di montaggio mano a mano che la vicenda si sviluppa verso il suo acme drammatico), modalità di rappresentazione (l'uso ridondante della metafora per tradurre stati d'animo), tipologie attanziali (l'unità narrativa del melodramma non è propriamente l'azione ma il patimento: l'azione declinata al passivo, sofferta anziché attuata)»[5].
La valenza di questi elementi e la "consapevolezza metalinguistica" di cui sopra, risultano palesi anche nelle commedie, come *Young, Pregnant and Unmarried*, in cui al comico vengono fusi elementi di suspense e di tragedia familiare in uno scenario claustrofobicamente domestico, tipico del melodramma.
Se, anche in questo caso, il film rispetta il cosiddetto Modello Rappresentativo Istituzionale[6] per ciò che concerne il montaggio come sutura della continuità fra i piani e la naturalizzazione dello spazio della rappresentazione, si distanzia però dall'altro criterio convenzionale del genere, ovvero «la cancellazione di ogni traccia enunciativa del processo di produzione»[7]. Più di una volta vediamo i personaggi ammiccare alla macchina da presa, o addirittura alludere, nei dialoghi, all'avvicinarsi del finale del film. Questo ed altri elementi, da un lato, esplicitano la consapevolezza dei meccanismi linguistici e l'ironia di Chor Yuen, dall'altro, sgombrano definitivamente il campo della discussione sul melodramma dall'equivoco della presunta ingenuità del genere.
Il Far East Film, dando visibilità a questo autore, sceglie ancora una volta di evitare gli snobismi critici riguardo al cinema di genere e di rifiutare. «I processi di rimozione e censura cui è sottoposto il *patetico*», i quali, «trovano corrispondenza, significativamente, solo nel pornografico»[8].
In quest'ottica risulta interessante l'analogia sopracitata con il porno, considerabile non solo in termini di ricezione o (ri)valutazione da parte della critica, bensì in relazione alle convenzioni stilistiche dei due generi. Come scrive La Polla, il melodramma, al pari del porno, è un genere «ristretto in termini spaziali [...] giocato sui corpi degli attori e su quelli soltanto»[9], ed in questa logica si possono collocare facilmente le scelte di regia dell'autore hongkonghese: le continue zoomate, i dettagli, il permanere dell'inquadratura sul volto dell'attore (si pensi a quello di Patrick Tse in un film fra i più ambiziosi e "moderni" di Yuen: *The Prodigal*), dove nel melodramma «il viso (e il primo piano) è una superficie ferita dal passato, tessuto di ferite attraverso le quali si iscrive lo spessore intransitivo del tempo [...]»[10].
Il rapporto fra ambiente e personaggio, fra luogo e corpo, si risolve in una proiezione diretta dei personaggi, la scenografia si annulla in essi, laddove come nel porno «il melodramma non ha una scena, può essere rappresentato dovunque.[...] una perfetta identificazione fra la scena ed i suoi personaggi, che sono quasi un'emanazione del luogo, dello spazio che li circonda. Non c'è alcuna differenza: questi fanno parte di essa e viceversa, quella è in loro, è il loro *locus*, eterno ed immutabile.»[11].
Il regista, che secondo molti ha saputo trovare la sintesi fra i tempi dilatati di King Hu e la frammentazione frenetica e violenta di Chang Cheh, pur mantenendo l'interesse primario per il melodramma, ha saputo innovare ed arricchire anche il cinema *wuxia*, costruendo personaggi complessi, superando i temi dell'onore e delle faide fra clan, dell'amicizia maschile e dell'eroismo ed introducendo una dimensione morale prima sconosciuta, da un lato ispirandosi ai samurai dei *chambara* giapponesi, dall'altro al western americano ed italiano. Quando nei primi anni '70 la tendenza generale imponeva un rinnovamento dei personaggi o come scrive Stephen Teo «se l'eroe effemminato del decennio precedente era connesso allo statuto subordinato di colonia e a un senso di inferiorità culturale, l'eroe d'azione poteva essere considerato come l'effetto di un crescente senso di sicurezza di sé»[12], il regista, con film come *The Sentimental Swordsman*, perseverava nel creare caratteri conflittuali, simili ai protagonisti dei suoi melodrammi.
L'eroe "debole" di Yuen ben si presta all'interpretazione del *kung fu* nei film hongkonghesi come metafora dell'alienazione secondo Serge Daney, il quale scrive: «Il kung fu non è la lotta, è esattamente il contrario: l'orrore del corpo a corpo...,la fobia fatta arte marziale. I corpi sono gettati in uno spazio cui non appartengono. E i suoni e le voci sono ugualmente dissociati dai corpi sui quali sono brutalmente montati.»[13].
Di fronte all'anomalia di questo regista, e alla ricchezza dei suoi film, resta da chiedersi se e quanto abbia da insegnare alle nuove generazioni del cinema hongkonghese, in crisi creativa e produttiva ormai da diversi anni, il vecchio cinema di genere, kitsch, imprevedibile e folle della *Shaw Brothers Production.*
La risposta, forse, in queste parole del maestro del melodramma, Douglas Sirk: «This is the dialectic: there is a very short distance between high art and trash, and trash that contains the element of craziness is by this very quality, nearer to art»[14].

Maurizio Buquicchio

Clans of Intrigue

Intimate Confessions

Killer Clans

Note

1. Chor Yuen, in Sek Kei, "La vita non è altro che una tragedia piena di contraddizioni", in Tim Youngs (a cura di), *Rose nere e guerrieri sentimentali: il cinema di Chor Yuen*, Far East Film, Udine 2004, p.32
2. Alberto Pezzotta (a cura di) *Forme del melodramma*, Bulzoni, Roma 1992, p.8
3. *Ibidem*, p. 24
4. Law Kar, "Un regista di stile senza uno stile specifico", in Tim Youngs, *op. cit.*, p.10
5. Alberto Pezzotta (a cura di), *op.cit.*, p.12
6. Noel Burch, *Porter ou l'ambivalence*, in Raymond Bellour ed., *Le Cinéma americain. Analyses de films*, vol.I, Flammarion, Paris 1980, in Alberto Pezzotta (a cura di), *op.cit.*, p.11
7. Marzal Felici, Rubio Marco, *El melodrama cinematografico en dos clasicos mudos: una critica estetica de la nocion de genero*, in *Ibidem*, p.12
8. Gianni Canova, *Un fazzoletto pieno di forza*, in "Segnocinema", 30, 1987, p. 30, in *Ibidem*, p.7
9. Franco La Polla, *Sogno e realtà americana nel cinema di Hollywood*, Laterza, Roma-Bari 1987, p.330.
10. Jesùs Gonzàlez Requena, *Escenografia de la herida. Algunas consideraciones sobre el tejido del film melodramàtico*, in AA.VV., *Acerca del melodrama*, p. 40, in *Ibidem*, p.13
11. Sandro Bernardi, "Palcoscenico di Douglas Sirk", in *Ibidem*, p.165
12. Stephen Teo, *Hong Kong Cinema. The Extra Dimensions*, BFI, London 1997, p.97, in Alberto Pezzotta, *Tutto il cinema di Hong Kong. Stili, caratteri, autori*, Baldini e Castoldi, Milano 1999, pp.34-35
13. Serge Daney, *Journal de Hong Kong*, in "Cahiers du cinéma", 320, 1981 p.35, in *Ibidem*, p. 39
14. Douglas Sirk in Jon Hallyday, *Sirk on Sirk*, Secker & Warburg, London 1971, p. 96 in Alberto Pezzotta (a cura di), *op.cit.*, p. 10

Speciale Tv Files

a cura di Anna Soravia e Margherita Chiti

Lo speciale Tv Files sancisce ufficialmente la creazione di una nuova rubrica omonima all'interno di «Cinergie», presenza che ci auguriamo ricorrerà anche nei numeri a venire.

L'idea della sezione nasce fondamentalmente dal bisogno di una riflessione sul cinema e sulla televisione che, mantenendosi legata al concetto di intermedialità, sondi le possibili connessioni e compenetrazioni tra i due mezzi, le ibridazioni delle tecniche narrative ed espressive, lo sfruttamento delle caratteristiche del genere, la capacità di documentazione degli eventi.

Gli spazi dell'analisi, dunque, si dipanano in molte direzioni. Riflessioni su singoli "eventi" monografici, film o *show* televisivi, si affiancano all'interno di questo speciale ad articoli con riferimenti più ampi. Grande interesse è riservato alle forme narrative della serialità televisiva, serie e *serial*, che inevitabilmente e per svariati motivi conducono al cinema, benché cerchino frequentemente una propria e totale autonomia.

Di volta in volta, si analizza il caso emblematico di *Beautiful*, regina delle *soap opera*, notando come, dopo anni ed anni di studi sulla televisione, la serialità lunga sia ancora vittima di una certa discriminazione e come manchino strumenti e metodi d'analisi costruiti alla sua stessa misura (Roy Menarini); ci si sofferma sulla ripresa, da parte di una serie come *E.R. – Medici in Prima Linea*, di modelli prettamente cinematografici che, specialmente a livello narrativo, vengono rimessi a nuovo aggiustandoli alla differente struttura (Alice Autelitano), o sul "bisogno" di una serie tv di successo di approdare al grande schermo, considerando la difficoltà di adattare determinate forme televisive, come ad esempio la *sit com* (Stefano Baschiera). Ancora, si nota come il finale costituisca, all'interno di questo tipo di produzioni, un elemento da rimuovere, a lungo allontanato eppure presente, che condiziona tutta la narrazione e la lavorazione in genere, in modo molto più pressante di quanto accada al cinema (Anna Soravia).

Infine, dimostrando come le narrative seriali non siano l'unico possibile terreno d'indagine, benché ne costituiscano un ottimo esempio, negli altri due articoli di questo speciale ad essere centrale è la compresenza di cinema e tv e la capacità propria della televisione di restituzione degli eventi.

Nel primo caso si nota come un uso di materiale di repertorio, e, ad un livello diverso, la presenza di una sceneggiatura omonima all'interno della diegesi stessa, siano alla base di *Buongiorno Notte* di Marco Bellocchio, soffermandosi sui presupposti teorici che il differente utilizzo dei mezzi cinematografici e televisivi mette in atto (Marco Grosoli); nel secondo caso il centro della questione è il rapporto di reciproco scambio tra cinema e *reality show* e la costituzione di un filone, soprattutto nel cinema americano, che prende in prestito elementi tipicamente televisivi inglobandoli nella narrazione filmica (Veronica Innocenti).

Beautiful

L'incerta natura delle passioni umane

Beautiful *e la soap opera*

Una precisazione, subito. Ancora oggi, di fronte alla avvenuta nobilitazione degli studi sulla cultura popolare, scrivere di soap opera induce sorrisi nel lettore o malcelata disapprovazione da parte dell'interlocutore. Non si capisce il perché. Grandi studiosi di televisione lodano alcuni prodotti ma sembrano odiare la televisione stessa. Stimati professionisti dei Cultural Studies ammettono l'analisi degli spot pubblicitari ma vacillano di fronte a *Un posto al sole*. È curioso, insomma, che dopo trent'anni di faticosa rivalutazione epistemologica del melodramma cinematografico si ripetano gli stessi errori di fronte alla cosiddetta lunga serialità.

D'altra parte, nessuno può sostenere che *Beautiful* sia "bello" nel senso più tradizionale del termine. È difficile negare, infatti, che tutti gli elementi della messa in scena siano degradati: una recitazione spaventosa, elementi scenografici e iconografici di pessimo gusto, narrazione rudimentale, stile di soli primi e primissimi piani, impianto pacchiano e pachidermico. Pur tuttavia, si tratta della migliore delle soap opera (si dirà: figuriamoci le altre) e di una delle migliori serie televisive in circolazione; anzi di più: di uno dei più riusciti, autentici e appassionanti melodrammi contemporanei. Come si conciliano i due aspetti? Senza addentrarsi in pericolose meditazioni estetologiche, bisogna una volta per tutte ammettere che un'estetica della serialità televisiva ha ancora da essere fondata. Una estetica di questo tipo dovrà inevitabilmente tenere conto della natura del mezzo, della struttura dei generi, del vasto campo di competenze e attese del pubblico, della capacità di muoversi in un complesso sistema di relazioni e negoziazioni di valori, e di quante volte essi vengano trasgrediti. Diciamo dunque che *Beautiful* si presenta come una soap di largo respiro e di articolazione imprevedibile. Da oltre quindici anni, infatti, i tipi che rappresentano il centro della narrazione sembrano essere in mutamento continuo, senza per questo perdere identità. Non è del tutto vero, almeno per questo specifico e suggestivo prodotto, che i personaggi siano bidimensionali e appartengano all'alfabeto minimo di ogni storia melodrammatica. Questo vale per molte soap, almeno della prima e seconda generazione, molto meno per le ultime. *Beautiful* può addirittura essere considerato una specie di precursore di quella *new wave* della serialità televisiva americana di cui si parla in questo stesso speciale. Non c'è dubbio sull'identità degli eroi della soap in questione: Ridge, Brooke, Taylor – almeno fino a quando non è stata presa la drammatica decisione di farla fuori dalla serie (non aveva più passione: e se un personaggio smette di amare al di fuori del rapporto stabilito merita la morte) –, Rick e Amber, Eric e Stephanie, Sally e Macy (morta ben due volte, un record). D'altra parte, quel che si vede di solito nei film che ironizzano facilmente sulle soap (*Betty Love* o *Soap Dish*, per esempio, interamente dedicati all'argomento) non potrebbe valere per *Beautiful*.

In questo caso, infatti, emergono come novità assolute la ricerca di autenticità emotiva e la tendenza a rappresentare stati incerti delle passioni. Facciamo alcuni esempi, cominciando proprio da Ridge. Certo, si tratta di un personaggio positivo, ma chi potrebbe negare che in molti casi si è comportato in maniera stupida e arrogante, che è insopportabilmente succube del volere materno, che agisce come un ricco viziato, che si pavoneggia in maniera bambolesca, che – nel lungo periodo in cui è fuoriuscito dalla Forrester Creations – ha avuto torto e ha trattato Rick in maniera ingiusta e aggressiva? Qualcuno, sicuramente, potrebbe però sostenere il contrario e ne avrebbe motivo: la funzione simpatetica di Ridge è infatti soggettiva, al contrario di quella patemica, che deve fungere da propulsore di eventi passionali. Ma il solo fatto che io e un altro spettatore pos-

siamo stare ore a discutere sulle qualità e le miserie di Ridge dimostra – quanto meno – l'ambiguità del personaggio. Brooke, a sua volta, meriterebbe un saggio di Roland Barthes. Si tratta di una donna fragile e incapace di seguire altro che il suo innamoramento, che cede alle tentazioni in maniera imbarazzante e promiscua mantenendo tuttavia classe e stile, e una sorta di furiosa coerenza: non può fare altro che amare, e amare l'uomo che la appassiona al momento. Non vi in lei calcolo né astuzia. Ha amato più volte Ridge, poi il padre Eric (un figlio), poi il fratello Thorne, poi il marito della figlia Deacon (un'altra bebè), poi il marito di comodo Whip, poi ancora il fratello segreto di Ridge (Nick, altra gravidanza), e poi ancora Ridge e così via. Stephanie, matrona tradizionalista della famiglia Forrester – ma spesso crudele, e ipocrita, visto che ha avuto Ridge da Massimo Marone e non dal legittimo marito Eric –, non fa che allontanarla dal proprio clan per poi vederla ritornare. Nelle puntate più estreme, arriva ad apostrofarla come «puttana, cagna in calore, femmina sempre in fregola» (*sic*), non riuscendo a comprendere (per gelosia) che la lascivia di Brooke è frutto della passione. Non sono l'infedeltà o la tendenza all'inganno a mettere in crisi Brooke, bensì l'inarrestabile rapidità dei mutamenti del cuore. Eric a sua volta rappresenta un altro prototipo da melodramma famigliare – il ricco padre di famiglia che combatte disperatamente per difendere ciò che ha costruito in termini economici e affettivi (intercambiabili) – in grado di evolversi con intelligenza. Il momento in cui si accorge di avere una moglie fedifraga e un figlio – il prediletto – frutto del seme di un altro padre (l'acerrimo nemico Marone, alter ego più ricco, sfrontato e potente, con sottotesti sessuali tutt'altro che secondari), viene ricordato per i profondi accenti shakespeariani. Quel che di Eric *Beautiful* ha il coraggio di mettere in scena è la *fragilità*, sinonimo di sconfitta nel mondo dei forti e dei nobili: perduta la donna che ama, perduto il figlio non più suo, incapace di difendere la figlia dalle grinfie di un criminale, prima, e dalla sua ex compagna, dopo, egli non è più un uomo. Sebbene in seguito avvenga la risalita, la mancata protezione dei propri cari è un peccato che a *Beautiful* si paga caro.

Insomma, troviamo in *Beautiful* un doppio registro: da una parte un'attenzione spasmodica alla genealogia degli avvenimenti, quella che permette di mantenere erette per anni e anni le grandi sfide in senso mitologico (Forrester/Spectra, o Stephanie/Brooke), intercettando i destini di famiglia e coinvolgendo larghe schiere di sostituti e personalità secondarie. Dall'altra, come nella vita vera che si imita – in fondo il melodramma si fonda sempre e comunque sull'ambiguità, che potremmo tradurre con l'allusivo titolo di *imitation of life* –, le persone cambiano idea, sanno essere meschine e nobili nel corso della stessa vita, si innamorano e re-innamorano, fregano i fratelli e ingannano i padri, chiedono protezione e poi fuggono, e soprattutto sono capaci di perdonare e amare le persone che più hanno fatto loro del male. Quella che in *Beautiful* viene considerata incoerenza è realismo (si pensi anche alla pignoleria con cui la soap rappresenta gli scontri di potere all'interno della società di moda, con tanto di bilanci, maggioranze e quotazioni in borsa), ciò che si interpreta come esagerazione è semplicemente iperbole, quel che si crede inverosimile altro non è che deformazione di ciò che ciascuno di noi vive ogni giorno. L'unica dimensione che soffoca l'immaginario universale di cui stiamo parlando è probabilmente quella esotica, che si dirige esclusivamente al pubblico più popolare e infantile: sceicchi e beduini, rapimenti e prigionie, terroristi e ricattatori (che hanno portato Taylor in fin di vita almeno due volte e Ridge alla morte apparente) sfociano nel ridicolo e rappresentano un'ideale di avventura da romanzo Harmony che deturpa il magnificente ricordo di Rodolfo Valentino, Errol Flynn e Douglas Fairbanks.

In pratica, *Beautiful* vince la sfida delle soap per motivi ben differenti dalla cura della messa in scena o dalla bellezza somatica (modesta, in fondo) dei suoi protagonisti. Svetta poiché ha il coraggio della contraddizione, perché rinegozia di continuo la rappresentazione dei valori, perché sa modificare ritmicamente lo sguardo sui personaggi, perché lascia grande libertà allo spettatore, perché contraddice verità sociali ed esistenziali condivise in nome della passione, perché ammette e riammette ogni tragedia e ogni vizio nel circolo della vita.

Ecco perché un'estetica della serialità dovrebbe occuparsi di *Beautiful* attraverso strumenti corretti e non solo misurati sulle esigenze del gusto tradizionale e cinematografico (il cinema è per *Beautiful* un modello tanto quanto lo può essere il tennis per il ping pong, se mi capite). Così come non è sulla coerenza, l'autorialità, la finitezza dell'opera che si può fondare un'estetica televisiva che renda conto di testi seriali come *24*, *West Wing*, *Alias*, *CSI*, *ER*, *Six Feet Under* e molti altri ancora. Guardare con occhi nuovi è forse l'unica strada per capire fino in fondo la serialità televisiva tutta.

Roy Menarini

Tempo di serial

E.R. – Medici in prima linea

Chi studiava le serie televisive negli anni Ottanta non poteva fare a meno di rilevarne le differenze, rispetto al cinema, sul piano narrativo e linguistico. Nei telefilm dell'epoca la struttura narrativa era rigorosamente lineare[1]. Il *flashforward* era ammesso all'interno della sigla, dove fungeva da anticipatore di alcune scene chiave. Analogamente, si parlava di *flashback* in relazione ai riassunti delle puntate precedenti posti all'inizio di ogni episodio. Il montaggio più diffuso era «quello analitico, che segue una logica cronologica e conseguente dei fatti, non comporta particolari difficoltà di comprensione del tema e della trama e favorisce la sua riconoscibilità a livello di genere»[2]. Oggi, a vent'anni di distanza, le serie televisive hanno imparato a sfruttare appieno il bagaglio linguistico e narrativo offerto dal cinema, recependo e rielaborando per il piccolo schermo le acquisizioni, anche più recenti, del grande schermo. A livello di macrostrutture narrative, le differenze, ovviamente, permangono. «La narrazione cinematografica ha una forte dinamica interna, un movimento da un equilibrio iniziale che viene sconvolto, verso una nuova armonia che conclude la narrazione. La narrazione televisiva ha una forma più dispersiva: è estensiva invece che consequenziale»[3]. Che la serie televisiva risponda ad un modello estensivo significa che essa è costituita da segmenti relativamente autonomi, il cui senso scaturisce dalla loro unità e dove la causalità narrativa è meno rilevante che nel film. «La serie si basa sulla ripetizione di una problematica»[4], che non viene risolta al termine di un episodio, di una stagione, spesso nemmeno al termine della serie stessa, perché «il formato della serie non dà spazio alla propria risoluzione. [...] La problematica di base della serie, con tutti i suoi conflitti, è di per sé una situazione stabile»[5].

E.R. – Medici in prima linea risulta estremamente efficace per chiarire i debiti delle serie televisive nei confronti del cinema. Audace e innovativo quanto a soluzioni stilistiche e narrative, *E.R.* è un serial medico-ospedaliero quasi interamente ambientato tra stanze e corridoi del Pronto Soccorso del Policlinico universitario di Chicago. I protagonisti sono i medici, gli infermieri, i tirocinanti che lavorano nell'ospedale e, in secondo piano, i pazienti e il restante personale paramedico. Le storie sviluppate nei vari episodi si possono articolare in tre tipologie ricorrenti: casi medici che il personale ospedaliero deve affrontare; vicende sentimentali e familiari dei protagoni-

E.R. The Crossing

E.R. The Crossing

E.R. When night meets day

sti; problemi di lavoro e avanzamenti di carriera. Se i casi medici si risolvono perlopiù nell'arco di un solo episodio, le storie personali dei protagonisti si dipanano lungo tutta la serie. Un *concept* ben riuscito e di successo, quello di *E.R.*, tanto che la serie è ormai giunta alla decima stagione, sopravvivendo all'uscita di scena di molti dei suoi volti più noti, figure portanti nell'economia della serie come il pediatra Doug Ross, interpretato da George Clooney, o la sua compagna, l'infermiera Carol Hathaway, o, ancora, il dottor Mark Greene, personaggio di punta per ben otto stagioni.

Sul piano registico, *E.R.*, prima tra tutte le serie, ha introdotto l'uso della *steadycam*: i movimenti fluidi e avvolgenti della camera intorno ai personaggi sono divenuti una cifra stilistica caratteristica e, insieme al montaggio frenetico e sincopato, trasformano le scene d'emergenza in spettacolari sequenze al cardiopalma, che lasciano lo spettatore col fiato sospeso, tanto quanto un vero e proprio *action-movie*. «*E.R.* è una serie di 'guerra' travestita da medical e non si allontana mai dalla spettacolarizzazione della lotta tra la vita e la morte»[6]. Da questo desiderio di spettacolarizzare deriva anche la scelta di far coincidere molti degli episodi con un "evento", nella sua accezione più ampia: una festività (da Natale a Halloween *E.R.* deve aver messo in scena più o meno tutte le occasioni festive del calendario), un'eclisse, una tempesta di neve, un incendio, un deragliamento o quant'altro. In realtà questa tendenza è alla radice stessa del *concept* che sta alla base della serie: *E.R.* sta per *Emergency Room*, cioè Pronto soccorso, e quale luogo migliore per fare dell'emergenza una quotidianità? In ogni puntata, per salvare vite umane, i medici sono costretti a lottare contro il tempo e contro la morte. Se ogni racconto è basato sul conflitto esistente tra un protagonista e un antagonista, si potrebbe dire che in *E.R.* il grande antagonista è proprio il Tempo, l'unico elemento contro cui sempre i nostri eroi devono combattere.

L'aspetto più innovativo di *E.R.* risiede senz'altro nella varietà delle soluzioni narrative adottate per i singoli episodi, che rende dinamica ed eterogenea la serie nel suo complesso. Rifacendosi a modelli cinematografici più o meno identificabili, *E.R.* ha azzardato alcuni esperimenti narrativi veramente originali per una serie televisiva. Di particolare interesse sono quei casi in cui, allontanandosi sempre più da quella linearità che ancora domina la maggior parte delle produzioni televisive, viene alterata l'organizzazione temporale del racconto.

The Crossing (in italiano *La vita e l'amore*), centocinquantesima puntata della serie, colpisce per la complessità della sua struttura. Dopo un breve incipit che vede protagonista il dottor Luka Kovac (l'uscita e il rientro in ospedale, l'incontro con Abby, la visita al vescovo Steward), una dissolvenza in nero e una didascalia (*Sette anni prima*) fanno tornare il racconto indietro nel tempo. Kovac e Carter intervengono sul luogo di un drammatico deragliamento. Di fronte allo strazio dei feriti, Luka è investito dal ricordo della guerra nella ex Jugoslavia. Le immagini del passato lo assalgono. Una donna su una barella, un soccorritore con un ferito, un bambino incastrato in un vagone: queste immagini in soggettiva vengono associate, con una dissolvenza in bianco, ad altre analoghe appartenenti al suo passato: una donna sdraiata a terra in un lago di sangue, una coppia di feriti, un bambino sotto le macerie. Sul piano sonoro, i rumori del presente e quelli del passato si confondono gli uni negli altri. Al trentacinquesimo minuto della puntata sono trascorse sette ore e si torna al punto di partenza, all'incipit, che viene mostrato una seconda volta, in alcuni casi con inquadrature identiche, in altri casi da un punto di vista differente. Alcuni elementi assumono ora nuovo significato: ad esempio, si comprende solo adesso che la domanda fatta a Abby da Kovac – «Lei sta bene?» – era riferita ad Elizabeth. Giunto nella stanza del vescovo, Luka si confessa e svela finalmente il proprio passato, la perdita della moglie e dei due figli durante la guerra. Si avviano ripetuti *flashback*, introdotti da dissolvenze incrociate: la voce over di Luka racconta la scena.

Lo spettatore rivede le immagini mostrate durante il deragliamento che ora, ricollocate all'interno del racconto, si caricano di ulteriori significati: il bambino sotto le macerie, ad esempio, è il figlio di Luka, morto. Terminata la confessione, il vescovo pronuncia una preghiera; Luka ha il capo chino sul letto e la mano del vescovo lo accarezza. Iniziano un ralenti e un nuovo *flashback*: Luka è tra le macerie, con il corpo esanime della moglie al suo fianco e quello della figlia che non è riuscito a salvare stretto tra le braccia. Luka guarda verso l'alto e le parole del religioso pronunciano il fatidico «Io ti assolvo da tutti i tuoi peccati». Luka ha fatto finalmente i conti col proprio passato. Nonostante la voce continui la preghiera, una nuova dissolvenza ci riporta al presente, ma una nuova ellissi temporale si è compiuta e il vescovo, nel suo letto, è morto. Questo riassunto dettagliato mette bene in evidenza come tutti quegli elementi un tempo assenti dalla narrazione televisiva siano ormai ampiamente utilizzati. Con i suoi continui spostamenti avanti e indietro nel tempo, l'uso dei *flashback*, gli svelamenti progressivi del senso delle immagini, l'uso del sonoro come *trait d'union* dei diversi piani temporali, *The Crossing* non ha nulla ha da invidiare al cinema quanto a complessità delle soluzioni narrative e linguistiche. Ma se è forte la spinta alla frammentazione, altrettanto lo è quella alla chiarezza, e la complessità della struttura è sempre supportata dai più classici espedienti della dissolvenza, del ralenti, della didascalia in bianco o incrociata, che marcano in modo inequivocabile tutti i passaggi temporali, facilitandone l'individuazione da parte dello spettatore.

Altri esperimenti narrativi assai originali si sono visti in due episodi della nona serie. *When Night Meets Day* (*Un nuovo destino*) accosta con un montaggio parallelo due turni di lavoro, diurno e notturno, giocando sulle similitudini e le differenze dei casi che i due medici presenti in reparto, Carter e Pratt, incontrano nell'arco del lavoro. Lo spettatore viene continuamente sbalzato dal giorno alla notte. Gli espedienti con cui i due distinti piani temporali vengono legati sono gli stessi con cui in *Sliding Doors*, il film di Peter Howitt del 1998, si passava da una all'altra delle doppie vite di Gwyneth Paltrow. Stacchi con raccordi sul movimento (per cui a un'inquadratura dall'interno dell'ospedale di Pratt che esce in strada, ne segue un'altra, dall'esterno, in cui ad uscire è Carter), piani sequenza (l'entrata e l'uscita da una porta, senza stacco, che segnano il passaggio di uno stesso personaggio da un turno all'altro) e lo *split-screen*, utilizzato nel momento in cui il climax di entrambe vicende giunge parallelamente all'apice. Se tutti i primi passaggi da un turno all'altro sono accompagnati da una didascalia che indica con precisione giorno ed orario, una volta dato per scontato il funzionamento, il ritmo si fa ancora più serrato e lo spettatore viene coinvolto in un montaggio sempre più frenetico di sequenze via via più brevi. Così facendo, il racconto guida lo spettatore all'interno di questo particolare meccanismo temporale, fino a quando gli ha fornito gli strumenti per poter apprezzare il gioco virtuosistico messo in atto.

Di più difficile lettura l'episodio *Hindsight* (*Frammenti di vita*), che ripropone la struttura temporale del film *Memento* di Christopher Nolan. La vicenda è narrata a partire dalla sua conclusione per risalire a ritroso il corso del tempo, con ciclici ritorni indietro. Ogni singola sequenza ha in sé uno sviluppo lineare, ma le sequenze, nel loro complesso, sono organizzate in modo che l'inizio di una venga a coincidere con la fine di quella successiva, secondo lo schema C_D, B_C, A_B. Se in una sequenza vediamo Kovac ed Erin riprendersi dopo un incidente stradale e andare a soccorrere i passeggeri dell'altra auto coinvolta, in quella successiva li vediamo discutere in auto fino al fatale scontro. Anche in questo caso, ci troviamo di fronte ad un episodio di straordinario interesse e ad un'esperienza televisiva insolita per lo sforzo cognitivo richiesto allo spettatore. Come per *Memento*, dopo una sola visione è assai difficile ricomporre le parti della vicenda nel loro esatto ordine cronologico, anche se sistematicamente delle dissolvenze in bianco marcano i continui ritorni indietro nel tempo (ma in questo caso anche *Memento* faceva uso di dissolvenze in nero).

E.R. – Medici in prima linea dimostra quindi come la televisione possa uguagliare la complessità narrativa del cinema. Ovviamente il serial televisivo non arriva mai a discostarsi radicalmente dal modello della narrazione classica; deve sempre e comunque essere fruibile da una fetta ben più ampia di spettatori. Proprio per questo, quando ripete formule proprie del cinema, *E.R.* scende in parte a compromessi, facendo un uso più didascalico, rispetto al film, del linguaggio cinematografico.

Alice Autelitano

Note

1. Cfr. le schede analitiche curate da Alberto Negri in Francesco Casetti (a cura di), *Un'altra volta ancora. Strategie di comunicazione e forme di sapere nel telefilm americano in Italia*, ERI/Rai Radiotelevisione Italiana, Torino 1984.
2. Raffaele De Berti (con la collaborazione di Dario Piana), "Segnali", in Francesco Casetti (a cura di), *op. cit.*, p. 54.
3. John Ellis, *Vedere la fiction: cinema, televisione, video*, Nuova ERI, Torino 1988, p. 136.
4. *Ibidem*, p. 142.
5. *Ibidem*, p. 144.
6. Nicola Lusardi, *Il concept di una serie, un punto di vista, innanzitutto*, in «Script», a. XIII, n., n.s., settembre-dicembre 2003, p. 59.

Charlie's Angels

Starsky & Hutch

Cinema nostalgia

Le serie Tv degli anni Settanta sul grande schermo

Il cinema ricerca sempre nuove storie, le cattura, le fagocita e le adatta alle sue potenzialità, rinnovando i mezzi tecnici e narrativi stessi in modo da renderli compatibili con storie un tempo intraducibili in immagini in movimento.
Gli adattamenti dei grandi romanzi hanno caratterizzato il cinema fin dalle origini – con scopo didattico o meno –, passando poi agli eventi storici, al fumetto, agli episodi di cronaca, ai prodotti televisivi, fino ad arrivare all'adattamento di un linguaggio meno narrativo come quello dei videogame.
In ognuna di queste traduzioni tra e da differenti linguaggi, si verifica un interscambio. Idee, storie, personaggi di libri, fumetti, televisione, storia, cronaca[1] e videogiochi passano al cinema con la stessa frequenza con la quale avviene il movimento opposto.
Recentemente, accanto all'intramontabile richiamo dei fumetti e soprattutto dei testi letterari, il cinema rivolge sempre più la propria attenzione al mondo delle serie televisive, ricavandone film per il grande schermo. L'interscambio tra i due mezzi non è certo una novità, ma noi qui vogliamo analizzare solo il rapporto del cinema con le narrative seriali lunghe, riferendoci in particolare alle serie di genere poliziesco e alle *sit com*.
Abbiamo avuto numerose serie televisive che si sono concesse un passaggio sul grande schermo (*South Park, X-Files, Mr Bean*, ecc.[2]) e film che sono diventati in qualche modo serie televisive, sia direttamente (il caso di *Stargate* su tutte) che indirettamente (*Band of Brothers* e *Il giovane Indiana Jones*, tra le altre).
Negli ultimi anni, la tendenza che si è andata a consolidare è quella di portare al cinema le "serie storiche". Da *Charlie's Angels* a *Starsky & Hutch*, sino a progetti già pronti nel cassetto di molte case di distribuzione. Si parla di *Magnum P.I.*, de *L'uomo da sei milioni di dollari*, di *Supercar*, per arrivare ai più recenti *Simpsons*. E forse vale la pena soffermarci un attimo proprio su questo tipo di trasposizione, per tentare di capire i motivi di questo improvviso boom.

Dalla tv al cinema. Un adattamento non facile

Rispetto agli altri mezzi di espressione quali la letteratura e il fumetto, si direbbe che le cose siano più semplici e dirette per quanto riguarda i legami tra il prodotto televisivo e quello cinematografico. Si potrebbe pensare che in entrambi i casi si tratta pur sempre di racconti per immagini in movimento, che le coordinate spazio-tempo sono simili da articolare, e via di seguito. Ovviamente le cose non sono così semplici.
Le strutture narrative di una serie televisiva sono *cliché*: fissi, stabili, basati sulla reiterazione degli elementi che la compongono. Si tratta del famoso problema di offrire quotidianamente allo spettatore del piccolo schermo le cose che già conosce. Storie avvincenti, ma in grado di essere comprese con una bassa soglia di attenzione: mentre si affetta la cipolla e si butta la pasta, chiacchierando del tempo con marito-figlio-moglie-amico. Tutto cambia se si assiste alle stesse vicende in una buia sala cinematografica, in tutt'altro contesto di ricezione. Ma queste sono cose risapute.
Le serie televisive, quindi, concentrano la loro originalità e la loro massima attenzione sull'elemento che più di ogni altro le identifica, nel senso più pieno del termine; una caratterizzazione cioè per cui una serie si renda diversa da un'altra, e in conseguenza della quale si crei una certa discontinuità nel palinsesto offerto giornalmente ai telespettatori. Una discontinuità, però, non troppo accentuata, in modo da permettere che il singolo testo che partecipa ad una serie possa collegarsi con il programma che lo precede e che lo segue, e in modo da creare una sua distinzione e un suo immediato riconoscimento all'interno del flusso televisivo.
L'elemento su cui fare leva sono i personaggi della finzione. Le serie Tv presentano sempre un grande lavoro sulle fisionomie, sui caratteri dei protagonisti, in modo da creare un aspetto forte e immutabile di puntata in puntata. Tutto perché se il pubblico si affeziona a un personaggio... è fatta: per duecento episodi lo si può mostrare in ogni contesto e situazione. Non importa.
Ed eccoci arrivati al primo banale ma essenziale punto. Il cinema prende i personaggi "storici" del piccolo schermo, sperando che il grado di affezione e fedeltà che li ha accompagnati per anni di messe in onda non sia venuto meno. È un presentarne l'ultima grande avventura o un ricordarne l'inizio. Un far rivivere ricordi, il ritrovare qualcosa che si era conosciuto e che si è perso.
Questo affetto un po' nostalgico del quale sto parlando si manifesta parallelamente alla trasposizione cinematografica, con il massiccio fenomeno della "ristampa" delle serie in Dvd.

Attori-personaggi

Quindi, i personaggi sono senza dubbio il cardine stesso della struttura narrativa della serie televisiva – e della narrazione seriale in generale –, e di conseguenza rappresentano l'elemento principale di interesse per la trasposizione cinematografica.
L'identificazione attore/personaggio è totale ed è uno degli aspetti più interessanti e problematici al momento della traduzione tra diversi linguaggi. Se il film è girato mentre la serie ha ancora una messa in onda e un regime di produzione attivo, il problema non si pone, dato che gli attori sono gli stessi e un rapporto di continuità e richiamo tra piccolo e grande schermo è presente.
Con le serie "storiche" la questione si complica. Ripresentando attori e volti nuovi si deve ricreare anche il loro *background*; per questo motivo sono solitamente preferibili storie il più possibili indipendenti dalla serie. La scelta degli attori è diretta quasi sempre ad utilizzare volti che per caratteristiche fisionomiche si avvicinino a quelli "originali", giusto per evidenziare questa totale identificazione con i personaggi.
Tuttavia, un'ulteriore strada intrapresa consiste nel tenere la stessa "base" narrativa cambiando l'interprete della serie Tv. Per il progetto di *Supercar*, ad esempio, si parla di un nuovo personaggio (e di una nuova macchina, si spera) che prenda il posto di un Michael Knight, ormai destinato a lavori "d'ufficio".
Spesso, attori consumati appaiono nelle serie di maggior successo, frequentemente interpretando se stessi. Gli esempi sono centinaia: dalle apparizioni di Madonna, Kevin Bacon, Elton John e vari altri in *Will & Grace* a Brad Pitt in *Friends*, e così via. Ma il passaggio opposto è altrettanto interessante. Per richiamare il successo di una serie (a sua volta identificata con un personaggio/attore) ecco la migrazione di questi attori al cinema. Se questi, per certi versi, sembrano sbocchi naturali, è anche vero che tranne rari casi (Michael Douglas è uno di questi) la cosa non funziona più di tanto.

Differenti vie tra serie Tv e cinema

Le possibilità di portare una serie al cinema sono numerose, e in alcuni casi sono simili a quelle riscontrate per un'altra narrazione seriale come è quella del fu-

metto. Si può creare un nuovo pilota, un numero zero, un episodio che funga da prologo (*Fuoco cammina con me*, nel caso di *Twin Peaks*) o da epilogo; oppure un episodio per certi aspetti risolutivo, la cui importanza all'interno della serie è tanta che merita uno spazio differente.
In alcuni casi, il film va ad inserirsi come una "puntata" tra le altre della serie stessa, dando così palesemente per scontata la conoscenza delle diverse vicende dei protagonisti cui la storia narrata del film va in qualche modo a fornire un completamento. Spesso, trattandosi di telefilm ancora in programmazione, possono quindi fare affidamento sul "traino" degli stessi attori/personaggi della serie. Recentemente questo è stato il caso di *X-Files - il film*.
Ma quando si tratta di "serie nostalgia" tutte le cose ovviamente cambiano, anche dal punto di vista temporale. Nel caso di *Charlie's Angels* vi è stato un ammodernamento, una trasposizione della serie ai nostri giorni, andando progressivamente a caricaturare i personaggi e le situazioni[3] con un occhio al cinema d'azione contemporaneo. Si sono adattati, quindi, i temi, le strutture narrative e, perché no, la regia a un certo tipo di genere. In *Starsky & Hutch* si è andati ben oltre, seguendo oltretutto un percorso differente. La vicenda e i personaggi sono immersi nel loro tempo "storico" originale, tempo mitico e immaginario, certo. In tal modo si è fatta leva su tutti i riferimenti extratestuali che la serie portava con sé, specialmente con gli elementi stereotipati che popolavano dell'immaginario culturale degli anni Settanta. Lo sguardo ironico gettato sul film stesso apre una nuova via. È un ridere di come eravamo o di come era la televisione. Il regista ha guardato al telefilm con lo stesso sguardo di uno spettatore di oggi, affettuoso e ironico, capendo quasi che l'unico modo di portare sul grande schermo una serie come quella fosse quello di produrre un film di serie B, giocando sul limite sottile tra omaggio e parodia.

La sfida sit-com

Cosa dire delle serie televisive da sempre di maggior successo, come quelle "gialle" o di genere simil poliziesco? Che dire delle *sit-com*? Perché *X-Files* al cinema e *Friends* o i *Robinson* no?
Nelle *sit-com* le strutture narrative sono talmente peculiari da diventare di difficile trasposizione. Serie come *Starsky & Hutch*, *Charlie's Angels* e *Le strade di Sam Francisco* rappresentano diverse sfumature di uno stesso genere, il poliziesco, e hanno una ontologica tendenza ad avvicinarsi al cinema. Inseguimenti mozzafiato, sparatorie, esplosioni, storie chiuse con inizio-svolgimento-fine. Sono serie che soffrono il limite del piccolo schermo, il quale le obbliga ad una grandiosità limitata per i mezzi tecnici e a raccontare storie piatte per il livello di attenzione richiesto ai loro destinatari. Ma i personaggi possono agire tranquillamente in tempi filmici e spettacolarità elevate.
La *sit-com* nasce per coprire proprio il *gap* tecnico che esiste tra cinema e Tv. Le vicende si svolgono in poche (ed economiche) *location* e la sceneggiatura e i dialoghi ricoprono un'importanza molto più elevata rispetto a quella dei polizieschi, a discapito delle immagini. Una volta che si "imparano" le voci dei protagonisti, una *sit-com* può essere apprezzata anche con sporadiche occhiate allo schermo. La serialità è molto più stretta. Mentre le altre serie possono essere viste come una collezione di episodi, magari separati l'uno dall'altro, la *sit-com* basa soprattutto il proprio statuto sulle modificazioni che avvengono nei rapporti tra i diversi personaggi. Certo, questo avviene in misura minore rispetto a un prodotto come la *soap opera*. Ma, insomma, a volte il confine si fa sottile.
Di conseguenza, nelle *sit-com* il numero di personaggi da orchestrare aumenta, gli aspetti da "dare per scontati" sono troppi e — per le serie televisive tuttora in programmazione — un inserimento della vicenda del film all'interno del fragile equilibrio della serie potrebbe risultare fatale.
Ma torniamo alle strutture narrative della *sit-com*. Il problema per la trasposizione al cinema appare lo stesso che si verifica con i testi teatrali: entrate e uscite in pochi e ristretti spazi, interazione con il pubblico, che nelle *sit-com* è presente con le risate virtuali — autentica istruzione per lo spettatore su come comportarsi.
La sfida è accettata dalla produzione. Almeno così sembra. A fare da apripista sarà *Honeymooners*, una delle *sit-com* storiche a stelle e strisce, che vanta una programmazione fin dagli anni Cinquanta. Non sarà un film da grandi numeri, ma sarà un tentativo da seguire con interesse. Il futuro del rapporto tra cinema e Tv può passare proprio da qui.

Stefano Baschiera

Note

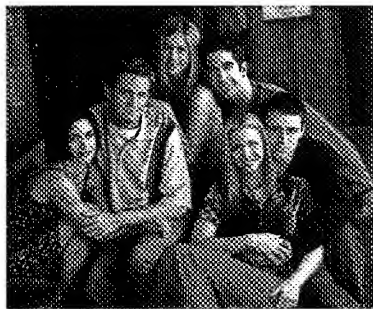
1. Basti pensare ai discorsi sulla violenza nel cinema, secondo il quali quest'ultimo generebbe comportamenti violenti o delitti. O ancora, più semplicemente, a come personaggi/attori siano "usciti dallo schermo" per agire nel mondo reale. Dal costume alla politica, da Reagan a Schwarzenegger.
2. Per citare i film di maggior eco. Ma il fenomeno si presenta nella televisione e nel cinema anglosassone con frequenza ben maggiore.
3. Il fatto poi che lo stesso film abbia avuto un *sequel*, e, quindi, una sorta di riaffermazione della serialità, è un aspetto quanto mai interessante.

Sex and the City

It's the End of an Era

Il finale nelle serie televisive

Parlare di finale di una serie televisiva può sembrare un'eresia. Si tratta in qualche modo di occuparsi di un elemento scomodo e incombente a partire dal momento in cui il programma entra in contatto con un pubblico e con le logiche del mercato televisivo. Una componente inevitabile, ma che si cerca di dimenticare.
L'idea di una conclusione definitiva, in effetti, non è, almeno potenzialmente, un fattore contemplato all'interno di questo tipo di serialità narrativa. D'altra parte una delle peculiarità principali della serie televisiva riguarda proprio l'utilizzo del Tempo e delle sue regole, che programmaticamente vengono sovvertite ricercando l'opportunità di non giungere mai ad uno stop.
Il movimento e la progressione lineare, anche se non necessariamente a velocità costante, sono elementi fondamentali; la tensione verso l'accumulo infinito di episodi e situazioni, pure.
Le "strutture elementari" della serialità tv prevedono la distinzione dei prodotti nelle due grandi famiglie: la serie e il *serial*. Partendo da questa base e dalle sue ramificazioni successive, c'è sempre la possibilità che gli elementi in gioco vengano mescolati tra di loro, in una sorta di modificazione genetica che produce ibridi più o meno riusciti, complicando oltretutto la terminologia da adottare, così che l'idea stessa di serie televisiva può a seconda dei casi inquadrare situazioni ben differenti tra loro.
Il prototipo della serie tv, come prodotto costituito da episodi autoconclusi e non dipendenti cronologicamente l'uno dall'altro, in cui non c'è spazio per un approfondimento delle situazioni personali dei personaggi, almeno all'interno delle produzioni USA è sempre meno rintracciabile. La massima parte dei prodotti televisivi più recenti tende ad avvicinare sempre più serie e *serial*, creando all'interno del singolo episodio due linee portanti: una generale, che termina con la sigla di chiusura, e una che invece prosegue a lungo termine.
Al di là di tutto ciò, tuttavia, è il piacere derivato dall'accumulo senza rinuncia che rimane basilare. Si tratta in buona sostanza di un gioco, di una passione sospesa, così come viene sospesa e frammentata la linea del Tempo. Il desiderio pericoloso di un epilogo che definisca una volta per tutte situazioni e rapporti è comunque efficacemente allontanato

Ally Mc Beal

Friends

Homicide

Sex and the City

dalla possibilità di avere una narrazione continuata, che replica specularmente la progressione della vita reale.
Diversamente dalla *soap opera*, che sembra riuscire nell'intento di aver vita infinita, le serie televisive, oppresse inconsciamente dalla schiacciante presenza di una fine, arrivano sempre, prima o dopo, al momento degli addii. Un vero evento mediatico, di proporzioni più o meno vistose a seconda della popolarità dello *show*.
Se il fatto che oggi o fra un anno si giunga ad un finale è appurato, di più complessa risoluzione è il quesito che riguarda i motivi che portano a tale decisione e che comporteranno di conseguenza la realizzazione di diversi tipi di finale.
Prendendo in esame il solo fenomeno delle serie televisive statunitensi di creazione abbastanza recente, si può già condurre un'analisi piuttosto dettagliata, in considerazione anche del fatto che negli ultimi due anni circa varie produzioni di rilevante interesse e/o popolarità hanno chiuso i battenti: da *Sex & The City* a *Friends*, da *Buffy the Vampire Slayer* ad *Ally McBeal* e così via.
La longevità di queste serie tv è stata senz'altro un elemento che ha influenzato, soprattutto in alcuni casi specifici, l'interesse del pubblico e dei media per l'avvenimento.
D'altronde, la lunga visione fa in modo che l'universo della serie inizi a muoversi in parallelo col mondo reale e che i personaggi divengano qualcosa di molto più di un gruppo di attori che recitano una parte. Così ad esempio, *Sex & The City* o *Friends* sono arrivati alla fine rispettivamente dopo sei e dieci stagioni, congedandosi dai propri affezionati in maniera davvero grandiosa. In entrambe i casi le serie, fino al termine, hanno continuato ad avere ottimi ascolti, dimostrando che non necessariamente la fine coincide con un vistoso crollo del gradimento.
Nel caso di *Friends*, la *sit com* del giovedì sera americano fin dal 1994, anzi, nelle ultime stagioni, c'era stato un notevole aumento di *share* dopo un periodo di incertezza, e l'episodio finale è stato seguito da circa cinquanta milioni di americani, fruttando guadagni miliardari alla rete televisiva *Nbc*, che ha venduto gli spazi pubblicitari a cifre record, raggiunte in precedenza solo dalla serata del *Super Bowl*.
La blindatissima sceneggiatura di *Sex & The City* è diventata un caso nazionale, dando vita ad un numero davvero impressionante di sondaggi e dibattiti che hanno occupato per settimane anche le pagine di noti quotidiani americani. Dibattiti che hanno visto divisi spettatori e psicologi: mentre i primi volevano vedere coronata la storia d'amore tira e molla tra Carrie e Mr.Big, gli altri sostenevano che una serie come *Sex & The City*, che aveva aperto la strada ad un nuovo modo di parlare e di vivere il sesso e l'amore, dovesse concludersi con la libertà emotiva e sentimentale della protagonista una volta per tutte. D'altra parte, le disincantate Cenerentola dei nostri giorni portano stiletto da dieci centimetri e nessuno per loro è più Principe Azzurro di quanto sia Manolo Blanick...
Inutile dire che l'ha spuntata il pubblico, anche se comunque il definitivo ritorno come coppia di Carrie Bradshaw e Mr Big (di cui dopo sei lunghi anni d'attesa viene svelato il vero nome, John) non ha lasciato spazio ai fiori d'arancio, mantenendo aperto uno spiraglio anche per i più cinici.
Tutto ciò dimostra come il finale di una serie sia davvero qualcosa di estremamente impegnativo, che deve mettere d'accordo tutti e non fare torto a nessuno, che deve lasciare un buon ricordo e allo stesso tempo commuovere. Non ci sarà un seguito, o almeno così dovrebbe essere, e quindi non c'è possibilità di sbagliare, pena addirittura la svalutazione dell'intero lavoro svolto fino a quel momento.
A volte il finale può essere quello che in generale ci si aspettava, può cioè portare a vedere realizzate le aspettative dei sostenitori della serie riguardo i destini dei personaggi in gioco. L'ideale visione romantica, secondo il prototipo del "vissero felici e contenti", è sempre molto gettonata, non soltanto per quanto riguarda le questioni di cuore. In ogni serie tv, qualsiasi sia il genere o l'argomento trattato, fin dall'inizio ci sono situazioni di tensione di varia natura tra i personaggi, che ci si aspetta che prima o poi giungano ad una soluzione. L'attesa è giustificata e sopportata dal pubblico, proprio in funzione del raggiungimento dello scopo finale. La rassicurazione data da una gioiosa catarsi, allora, in qualche modo compensa il danno causato dal distacco definitivo dalla vicenda.
Il lieto fine, sia pure con qualche colpo di scena, è frequente ma non è la norma. Ci sono serie che si sciolgono anche in modo molto più crudele. Questo tipo di finale è non di rado presente nel caso degli *show*, in cui i personaggi, nel corso delle stagioni, compiono un evidente cammino di arricchimento e maturazione psicologica, che ce li farà lasciare molto più completi e molto più vicini alla realtà di quanto non fossero all'inizio. Per dire meglio, quanto più le vicende si avvicinano alla realtà, minore sarà lo spazio lasciato all'idealismo fiabesco.
Ancora una volta le storie d'amore e i rapporti sentimentali tra i personaggi offrono un buon punto d'osservazione. Abbiamo già parlato di *Sex & The City* e di *Friends*, che si concludono con le coppie Carrie/Big e Ross/Rachel finalmente unite. Le cose sono andate ben diversamente nel caso di serie come *Dawson's Creek*, che con un finale abbastanza disastroso e squallido ha deluso e indignato i sostenitori degli eterni fidanzatini di Cape Side, Joey e Dawson, destinati alla fine a condurre esistenze separate dopo anni di insostenibile corteggiamento. Ancor più emblematico il caso di *Ally McBeal*, l'innovativa serie di David E. Kelly in onda dal 1997 al 2002, il cui finale è stato modificato al di là di quanto previsto dagli sceneggiatori. La storia di Ally, l'avvocatessa più insicura di tutti i tempi, all'eterna ricerca del Principe Azzurro, in verità avrebbe dovuto concludersi con il trionfo dell'amore tra lei e il collega avvocato Larry Paul, personaggio interpretato da Robert Downey Jr. Tuttavia i ben noti problemi di tossicodipendenza dell'attore hanno portato al suo licenziamento improvviso e al conseguente cambio di sceneggiatura. L'episodio finale, nel quale ritroviamo i personaggi di tutte le varie stagioni riuniti, non ci regala il coronamento della fiaba ma, e qui gli psicologi sarebbero ben felici, ci fa salutare una Ally più indipendente e pronta ad assumersi le sue responsabilità, lasciando Boston alla volta di New York.
Affezionarsi ad una serie tv è sempre un rischio, calcolando che la fine può arrivare anche improvvisamente, assolutamente inaspettata. In questo caso, il pubblico si troverà a fare i conti con un finale che non è proprio una conclusione nel vero senso della parola, in quanto non porta da nessuna parte, non svela o ricuce elementi della vicenda e lascia solamente spiazzati. Succede spesso quando le emittenti programmano un ulteriore stagione che poi per qualche motivo non verrà realizzata, o quando uno *show* viene interrotto a metà del ciclo.
Ad una serie leggermente meno recente di quelle citate finora, *Homicide: Life on the Street*, è toccato questo pessimo destino. Le vicende della squadra omicidi

della polizia di Baltimore, i cui detective erano alle prese non solo con crimini altrui ma anche con problematiche personali di non poco conto, si sono bloccate così all'improvviso, lasciando così tanti dubbi che il vero finale sia arrivato solo in un secondo momento, quando poco meno di un anno dopo è stato realizzato un film per la tv proprio allo scopo di dare un senso alle vicende, portandole in tal modo ad un compimento. Il *telepic* in questione è interessante, anche e soprattutto perché in esso vengono replicati scene e dialoghi prelevati direttamente dal *pilot* dello *show*. Il puzzle trova i suoi ultimi tasselli e completa il cerchio, sia pure lasciando nuovamente qualche faccenda irrisolta. Ma d'altra parte questo accade tutti i giorni nella vita reale.

Fin qui l'idea di finale come stop definitivo. Succede però che anche dopo l'addio ufficiale ci sia un potenziale ritorno della serie. In questo caso, tuttavia, diversamente da quanto avviene in ambito cinematografico, quando si è alle prese con prodotti seriali, lo spettacolo non torna mai uguale a se stesso. Non si tratta cioè quasi mai di un *sequel*, per lo meno non nei termini di una stagione aggiuntiva non prevista a partire dall'ultimo episodio.

Il ritorno della serie può avvenire sia a breve scadenza sia a distanza di anni. Nel primo caso è facile che ci sia una continuazione ideale tramite uno *spin off* dedicato ad uno o più personaggi, all'interno del quale saranno poi possibili apparizioni di altri protagonisti della serie d'origine come *guest star*, oppure citazioni di luoghi ed eventi appartenenti all'ipotesto. Capita inoltre che una serie, anche dopo il suo termine, dia notizia di sé all'interno di un'altra serie che non necessariamente è un suo *spin off*; ciò avviene grazie ad un *crossover* che permette ai due spettacoli di entrare in contatto, o quando si verifica un passaggio di uno dei personaggi del cast da uno spettacolo all'altro. Vedere il personaggio di un determinato *show*, tanto più se questo non è più in onda, all'interno di un'altro aumenta l'idea che esista una sorta di continuazione "a porte chiuse" al di là di quanto sia dato a vedere al pubblico, come è accaduto al detective John Munch, inizialmente uno dei personaggi di *Homicide* e successivamente in forze all'Unità Vittime Speciali della polizia di New York e protagonista delle vicende di *Law & Order: Special Victims Unit*.

Nel caso di un ritorno dopo parecchio tempo, invece, ci saranno degli episodi speciali, che vedono riunito il *cast* con qualche anno e qualche ruga in più, ma generalmente alle prese con problemi e situazioni simili a quelli di tanti anni prima. Di solito questi eventi celebrativi hanno una durata maggiore rispetto ad un singolo episodio; spesso si tratta più che altro di film per la televisione, dotati di una vicenda interna autoconclusa che dà la possibilità anche ad uno spettatore sprovvisto di dati sui precedenti di catalogare in fretta personaggi e vicissitudini.

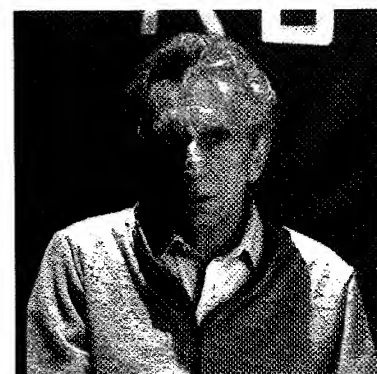
Al di là di tutte le possibilità che una serie possiede di costruirsi il proprio finale, quello che conta davvero è però il fatto che proprio in quel momento e solo in quel momento i giochi si compiono sul serio. Si tratta solo di un attimo, ma atteso lungamente, fin dal principio. La serie, sorta di oggetto mitico, con un inizio ma senza una fine necessaria almeno idealmente, che riesce a costruire un analogo del mondo vero inglobando spesso nel suo universo personaggi, luoghi, fatti e vicende reali, restituendoli oltretutto ai nostri occhi con una velocità propria del mezzo televisivo e ben lontana dalle possibilità del cinema, nel momento in cui chiude per sempre scende dal suo Olimpo.

La fine della serie altro non è se non il momento in cui essa smette di essere un mito e finalmente diventa reale. Nel vero senso della parola, è la fine di un'era.

Anna Soravia

Buongiorno, notte: l'altra intermedialità

Raramente, da quando esistono analisi sul mezzo televisivo, si è mancato di tirare in ballo concetti come "postmodernità", "autoreferenzialità" e simili. *E Unibus Pluram: gli scrittori americani e la televisione* di David Foster Wallace[1] mette in parallelo il voyeurismo implicito dell'autorefenzialità televisiva con quello dell'autorefenzialità dichiaratamente postmoderna di certa produzione letteraria statunitense recente, facendo rilevare come questo voyeurismo latente (sia in ambito letterario che mediatico) non sia tanto da condannare a priori, ma piuttosto possa potenzialmente degenerare qualora si eccedesse in autocompiacimenti irresponsabili, sterilità formaliste autoriflessive e ironia gratuita che si autogiustifica a circuito chiuso. Da un lato, Pynchon, DeLillo, Gaddis, e chi con loro ha creato il postmoderno ancorando i propri vortici autoreferenziali a una loro lucida negazione critica; dall'altro lato, una serie di epigoni, che si è chiusa a riccio su questi autosufficienti circuiti metaculturali, metanarrativi e metatutto, cadendo acriticamente in pieno dentro la trappola (come Drew-Lynn, personaggio di un romanzo giovanile dello stesso Wallace[2] e autrice di un poema di una ventina di pagine di sola punteggiatura).

Volendo applicare la stessa prospettiva all'intermedialità (ambito naturalmente portato ad occuparsi di autoreferenzialità), è possibile distinguerne una "buona" da un'altra "cattiva". Quest'ultima cataloga passivamente il passare di forme e modalità espressive da un medium all'altro, descrivendo un terreno di scambio di forme e modalità acriticamente orizzontale, ed è troppo priva di riferimenti che diano un'impronta sostanziale, effettiva alla rete di influenze reciproche, fino a svuotarsi fatalmente di senso in un'indistinta autoreferenzialità. L'intermedialità "buona" sarebbe quella capace di imprimere una sterzata critica alla piana catalogazione di procedimenti e sostanze espressive, di dare un'impronta determinata, di assumere un punto di vista preciso (e dunque ben distinto dall'oggetto o dagli oggetti della propria analisi), e quindi non simulare l'hegeliana "cattiva infinità" che annega tutto nell'indistinzione e nell'archiviazione acritica — rischio, questo, a cui qualsiasi ipotesi di intermedialità va costituzionalmente incontro (per semplice tangenza all'universo televisivo, autoreferenziale per eccel-

Buongiorno notte

lenza), e che deve affrontare e superare per guadagnarsi un senso.

Buongiorno, notte (2003) di Marco Bellocchio è un esempio di "buona intermedialità". È un film che tracima televisione e cinema, e che porta con sé immagini di repertorio di quel tragico 1978, insieme a spezzoni di *Tre canti su Lenin* (1934) di Dziga Vertov e di *Paisà* (1946) di Roberto Rossellini. Non solo nell'appartamento-covo brigatista la Tv è quasi sempre accesa, non solo la protagonista Chiara vede "in soggettiva" fuori dalla finestra l'immagine di repertorio dell'elicottero, ma soprattutto l'apparecchio "irrompe" violentemente nella scena: per ben sette volte viene inquadrato a schermo pieno, con l'effetto di palese rottura del tessuto filmico. Ciò avviene secondo tre modalità: subito, a inizio sequenza, senza alcuna coordinata spaziale di riferimento (un balletto durante lo show televisivo della festa di fine anno, la sigla di fine trasmissioni, un numero della Carrà, il papa), oppure ad interrompere una scena che si svolge altrove (la sigla del Tg1 mentre i quattro brigatisti stanno cenando, i funerali della scorta che, interrompono improvvisamente il processo che si sta tenendo nella stanzetta dove Moro è tenuto prigioniero) o infine a spezzare di colpo la scala tradizionale dei piani e degli assi visivi (come quando la Tv, posta frontalmente e rappresentata a schermo pieno, è inclusa nell'inquadratura che ritrae un brigatista nell'atto di caricare un'arma di profilo senza guardare l'apparecchio). Più sfuggenti e incollocabili le immagini cinematografiche: all'inizio l'immagine della panchina è rappresentata tradizionalmente come sogno di Chiara; ma poi le immagini di Stalin, Lenin e di *Paisà* o mancano del chiarimento relativamente a "chi sogna cosa" (le prime) o sono alternate inestricabilmente ad immagini oggettive e di altro genere (l'esecuzione nel film di Rossellini). Ecco una differenza fondamentale, colta perfettamente da Flavio De Bernardinis:

> La TV, forse, riduce il regime di istantaneità che la sostanzia a uno strato, uniforme, di attualità. [...] La caratteristica della fisica quantistica, secondo la quale osservatore e oggetto osservato interagiscono, inizialmente rapportabile con facilità al fenomeno televisivo, è in realtà rovesciata e annichilita. A differenza del cinema in cui la dinamica tra spettatore e schermo si sviluppa dal primo al secondo (il pubblico balza nell'immagine e combatte a fianco dell'eroe), per la televisione accade il contrario: è la scena, il personaggio, l'evento che fuoriescono dal video-schermo ed entrano nella casa dello spettatore. [...] Il teleschermo, così, è una finestra cieca, si affaccia all'interno della casa come un palco da cui un conduttore, o una scena, lanciano un'occhiata dall'interno. [...] [La Tv] pone in atto la separazione tra il vero e il reale: la diretta non mostra mai il reale, ma soltanto il vero. Il famoso cormorano pieno di petrolio, teleicona della Guerra del Golfo, mostra una verità sganciata da qualsiasi realtà: l'immagine, infatti, è indubbiamente vera, ma non costituisce affatto la realtà di questa guerra. [...] La televisione annichilisce la progettualità di stampo "quantistico" che potrebbe informarla, per raffigurare lo stato delle cose, nell'attimo "eterno", autoconsapevole, della propria costituzione[3].

A caratterizzare la Tv è dunque la sua disarmante "invasività", il suo irrompere nello spazio domestico (il covo dei brigatisti), contrapponendosi all'illocalizzabilità dell'immagine cinematografica (delle immagini di Vertov e Rossellini), dipendente dal suo essere "quantisticamente" prodotto contemporaneo di osservatore e osservato. Proprio in virtù di questa doppia origine, al cinema è da ascriversi la dialettica realtà/immaginazione, mentre alla televisione spetta il vero, l'apparenza pura che si autogiustifica. Le immagini della Tv del covo sconvolgono il film proprio perché assolutamente slegate dal qui e ora dell'appartamento, mentre gli spezzoni cinematografici sono lì in virtù del perfettamente onirico (dunque "immaginativo", nel senso di opposizione logicamente necessaria alla "realtà") meccanismo dell'analogia/ribaltamento, che affianca Moro prima a Lenin (opposto politicamente ma accomunato dal suo tragico tramontare), poi addirittura (per l'evidente valore sacrificale) ai partigiani di *Paisà*. Alla Tv il Papa dice «niente condizioni» e basta, in *Buongiorno, notte* l'evento assume connotati inconciliabilmente differenti e stratificati.

Ma il film di Bellocchio non è una banale esposizione dell'essenza dei due mezzi espressivi. Il punto è che il film assume il concetto di intermedialità alla lettera, "qualcosa che sta tra due mezzi". Si pone e pensa come differenza. Se il corpo di Chiara è il termine preciso sia del flusso invasivo della Tv che del concepimento delocalizzato delle immagini cinematografiche (come senz'altro esprimono le procedure formali che abbiamo rilevato), ugualmente il film tematizza l'essere preso in mezzo ai due media; e anche quando con la passeggiata all'aperto di Moro esso sembra schierarsi (insieme al personaggio di Enzo che lo spiega a chiare lettere alla protagonista) dalla parte della necessità dell'immaginazione quale presupposto logico della realtà, in effetti la televisione è ancora presente nel suo corpo, con la carrellata dei politici ai funerali a inframezzare la camminata. Se il punto di partenza è l'annullamento delle differenze prodotto dall'irruzione del "televisivo" (al bar un pugno chiuso si contrappone a una mano alzata per poi sfumare in due sorrisi complici e scanzonati; alla Tv tutti esprimono la stesa angoscia manierata e di comodo; molti sono i punti di contatto tra brigatisti e cristiani che Moro "rimprovera" ai quattro: il disprezzo del corpo, l'idealismo esasperato, la rivendicazione dell'appoggio popolare, l'importanza della confessione ecc.), è inutile fingere il corpo a corpo (come i brigatisti che si irrigidiscono in formule fisse ripetute più volte di fila: «la classe operaia deve dirigere tutto», «mi dichiaro prigioniero politico»), inutile voler dimostrare la superiorità di un mezzo sull'altro. È necessario e sufficiente prendere atto della "compresenza" dei due mezzi e della singolarità discreta dell'oggetto "film", conseguente al fatto che esso ospita entro di sé due termini inconciliabili. Esso perciò diventa automaticamente *differenza*: non compiutamente Cinema, perché costretto a prendere atto dell'"invasione" della Tv; non totalmente Televisione, perché si nega il principio televisivo della continuità del flusso. In ciò si esaspera in continuazione l'alternarsi (discontinuo per definizione) di queste due "monadi" mediatiche irriducibilmente eterogenee. Come la realtà non esclude l'immaginazione, anzi ne è il presupposto logico, il "vero-tv", anche dopo il suo avvento nelle case, non cancella la realtà/immaginazione, ma ne è semplicemente la sponda. Se, come diceva Debord «Il vero è un momento del falso»[4], la Tv (il vero) è un momento del cinema (il falso, inteso come realtà inestricabile dall'immaginazione). Anche se esiste l'indistinto per eccellenza, che è il flusso televisivo, è comunque possibile operare distinzioni, articolare un pensiero e una forma cinematografica: il film di Bellocchio è molto chiaro in questo senso, con il suo incessante lavoro di ritaglio di spazi, di porzioni determinate e distinte, di re-inquadrature (tramite spioncini, buchi nei passamontagna, occhi di bue luminosi) a staccarsi dall'indistinto dello spazio televisivo.

Intermedialità, dunque, come spazio critico intermedio tra due mezzi espressivi, come punto di vista criticamente distinto dagli oggetti che analizza, come possibile alternativa alla dialettica manichea cinema-Tv, dal momento che la Dialettica in senso proprio è semplicemente vanificata dalla comparsa del Vero (portato avanti dalla Tv), che è apparenza "totalitariamente" irriducibile a uno sviluppo ulteriore. Né realtà (dialettica realtà/immaginazione), né verità, né cinema né Tv, ma differenza generata dall'ospitare in sé due entità inconciliabili, che perciò non possono rivendicare per sé l'appartenenza dell'oggetto discreto film. Differenza come "compresenza irresolubile": Moro cammina libero (l'immaginazione che compie dialetticamente la realtà) ma (seguendo la logica di puro adeguamento all'apparenza) Enzo viene arrestato.

Marco Grosoli

Note

1. In David Foster Wallace, *Tennis, tv, trigonometria, tornado (e altre cose divertenti che non farò mai più)*, minimun fax, Roma 1999, pp. 29-104.
2. David Foster Wallace, *Verso occidente l'Impero dirige il suo corso*, minimum fax, Roma 2001.
3. Flavio De Bernardinis, *Ossessioni terminali (apocalissi e riciclaggi alla fine del cinesecolo)*, Editori Associati, Ancona-Milano 1999, pp. 71-74.
4. Guy Debord, *La società dello spettacolo*, Baldini & Castoldi, Milano 1997, p. 55.

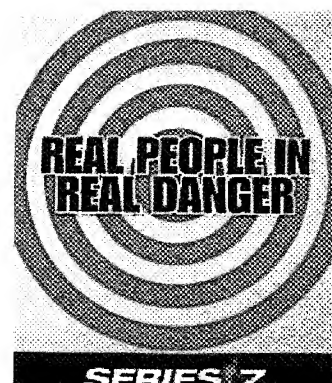
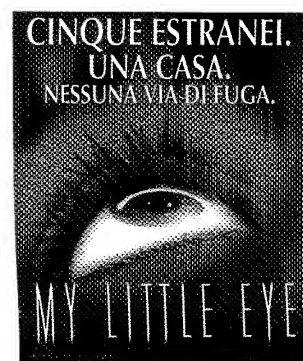
Chi ha paura del Grande Fratello?
Cinema e reality show

La quarta edizione italiana del più famoso tra i *reality show*, il *Grande Fratello*, è già storia antica, ma non si può certo dire che la conclusione del programma abbia lasciato un vuoto incolmabile nel cuore dei telespettatori. Chiunque abbia un po' di esperienza di *zapping* tra i canali televisivi, non farà fatica a rendersi conto di come il palinsesto sia particolarmente ricco di una serie di prodotti appartenenti alla categoria comunemente indicata come *reality show*. Il telespettatore potrà allora consolarsi con *Music Farm* o con *La fattoria*, o con uno qualsiasi dei numerosi show ancora in programmazione dopo la chiusura dell'edizione 2004 del *Grande Fratello*. Si tratta di spettacoli che colonizzano il palinsesto con strisce quotidiane riproposte più volte nel corso della giornata, con programmi-contenitore a cadenza settimanale e con puntate speciali. Ma di cosa parliamo, quando parliamo di *reality show*? E soprattutto, questo format televisivo come entra in contatto con il cinema contemporaneo?

Dagli anni Ottanta in poi si sono diffusi in maniera sempre più estesa una serie di prodotti televisivi caratterizzati da alcuni interessanti elementi distintivi che a partire da un presunto realismo del piccolo schermo hanno dato vita a un macrogenere che si fonda principalmente su un «richiamo quasi ossessivo alla veridicità della rappresentazione o del racconto, [sul] ricorso alla "gente comune", [sul]la spettacolarizzazione dei sentimenti, [sul]la richiesta di un atteggiamento implicitamente voyeuristico e curioso»[1]. Sotto la generica etichetta di *reality tv*[2] stanno allora diversi prodotti, tutti caratterizzati dallo sforzo di presentare al pubblico personaggi, ambienti ed accadimenti come veri, ai quali possiamo assistere in diretta nel momento stesso del farsi degli eventi. Quello della *reality tv* pare pertanto diventare una sorta di marchio di fabbrica, che contraddistingue tutti quei prodotti che tendono a far percepire allo spettatore le narrazioni che costruiscono come vere. Si va, quindi, dalla tv-verità/*real tv*, in cui si tende a riprendere in maniera neutrale il reale, ai *real-movie* e *docu-soap*, «che propongono una commistione tra finzione e realtà [...] l'inserimento della vita reale nella finzione»[3], al *reality show* vero e proprio, prodotto ibrido caratterizzato da una sapiente miscela dei generi televisivi classici frullati assieme in una mistura dall'aspetto innovativo, ma dal sapore abbastanza stantio. Varietà, *talk show*, *game show*, *soap opera* e *fiction* convivono all'interno del *reality show*: gli elementi e i modelli narrativi caratteristici di questi generi televisivi sono ampiamente presenti e mescolati assieme nel *reality show*, che porta in sé fin dal suo nome la «contraddizione, l'ambiguità di essere al contempo "realtà" e "puro divertimento"»[4].

La commistione, la compresenza di diversi modelli televisivi all'interno di un unico prodotto, dà vita a fenomeni interessanti quali il recente caso di *crossover* tra *La fattoria* e il *Grande Fratello*. Mimando una situazione tipica delle serie televisive americane, e cioè un ampliamento dello spazio della serie, che viene messa in contatto/sovrapposizione con un'altra serie, ad esempio attraverso la migrazione di personaggi o di situazioni narrative[5], nella puntata de *La fattoria* dell'11 maggio 2004 a entrare a far parte del "cast" è stata Floriana Secondi, vincitrice della terza edizione del *Grande Fratello*. Come *Beverly Hills 90210* ha incontrato *Melrose Place* e *E.R.* ha incontrato *Third Watch*, così anche tra i "personaggi" che animano le puntate (giornate?) dei *reality show* si crea questo tipo di rapporto, che, peraltro, pare essere sempre più praticato anche dal cinema, come dimostrano i casi di *Freddy vs. Jason* (2003) di Ronny Yu e dell'annunciato *Alien vs. Predator* (2004) di Paul W.S. Anderson, offrendo al pubblico la garanzia di un marchio di fabbrica già apprezzato e consolidato.

E il cinema? Il cinema, dal canto suo, non è rimasto indifferente a questo fenomeno e un'analisi dei rapporti che esso ha intrattenuto con i format della *reality tv* e con le sue derive pare allora di tutto rilievo. Sebbene sembri un po' prematuro parlare di un nuovo genere cinematografico catalogabile sotto l'etichetta cinema e televisione, sembra invece esistere un filone, specie nel cinema americano, che fa della televisione uno degli elementi centrali intorno ai quali si costruisce la narrazione cinematografica. Ecco, allora, una serie di film "biografici" su personaggi, talvolta anomali o controversi, del piccolo schermo, come *Man on the Moon* (1999) di Milos Forman, *Confessioni di una mente pericolosa* (2002) di George Clooney e *Autofocus* (USA, 2002) di Paul Schrader, ma anche numerose pellicole nelle quali il focus è piuttosto sui personaggi, descritti nei termini del legame che hanno con la televisione, spesso delineato come un attaccamento morboso che modifica la capacità di percezione del soggetto portandolo ad agire *come se* fosse in televisione. Tra i tanti ricordiamo allora *Natural Born Killers* (1994) diretto da Oliver Stone, *Da Morire* (1995) di Gus Van Sant e *Betty Love* (2000) di Neil LaBute.

Ma in questo complesso meccanismo di rimandi, richiami e riferimenti tra un medium e l'altro, quello che ci sembra di maggior valore è l'interesse che il cinema dimostra verso le strutture dei format televisivi. Da questo interesse prende le mosse un doppio processo: da un lato i format vengono tematizzati, e non è raro trovare film che raccontino quello che succede "dentro" uno specifico formato/genere televisivo – da *Totò lascia o raddoppia?* (1958), diretto da Camillo Mastrocinque, a *Domenica è sempre domenica* (1958), anch'esso di Mastrocinque ed ispirato alla trasmissione televisiva *Il Musichiere*, fino a *Bolle di sapone* (1991), satira sul mondo della soap opera americana di Michael Hoffman, e *Quiz Show* (1994), in cui Robert Redford, in veste di regista, racconta lo scandalo della manipolazione di uno degli show più popolari della televisione americana della fine degli anni Cinquanta, *Twenty-One*. Dall'altro lato ci sono film che non si limitano a tematizzare il format, ma ne imitano anche le strutture narrative, costruendo un racconto tele-visibile che si struttura sul ricalco di molti momenti topici del format di riferimento. Il caso dell'incontro tra cinema e *reality show* pare, a questo punto, particolarmente emblematico. Sicuramente, l'esempio più famoso in tal senso riguarda il film di Peter Weir *The Truman Show* (1998), distribuito nelle sale italiane circa un anno prima che esplodesse il fenomeno *Grande Fratello*. Questo non significa però che il film abbia un potere anticipatorio rispetto all'evoluzione del panorama mediatico, poiché gli spettatori (e i telespettatori) italiani conoscevano già i prodotti targati MTV (*The Real World* e il suo *spin-off*, intitolato *Road Rules*, entrambi basati sulla osservazione delle interazioni tra un gruppo di ragazzi "costretti" a vivere il ritmo della quotidianità sotto l'occhio vigile delle telecamere), nonché un singolare esperimento italiano, mandato in onda dalla Rai in collaborazione con MTV nel 1995 e intitolato *Davvero*. Non solo, a proposito di questo film è particolarmente rilevante anche quanto nota Roy Menarini rispetto alla relazione tra la sceneggiatura di Andrew Niccol e i ro-

The Contenders, Serie 7

My Little Eye

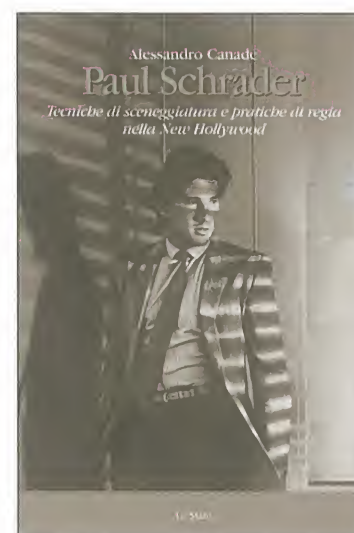
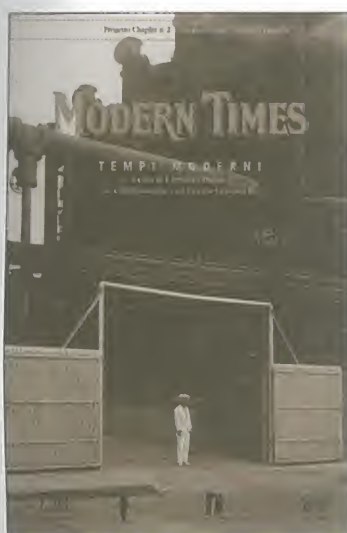
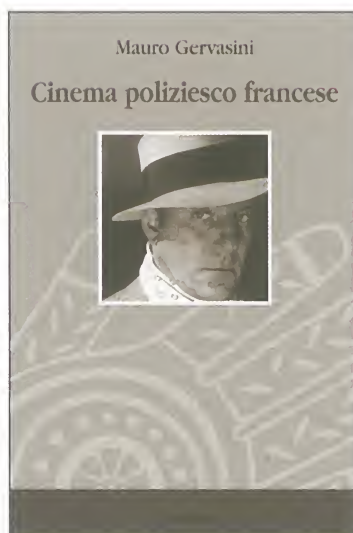
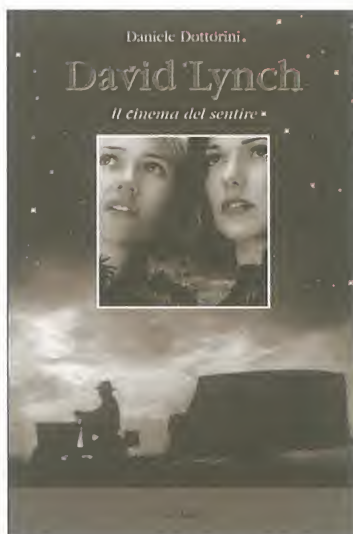
Ed TV

manzi di Philip K. Dick: «Penso che sia automatico sottolineare le somiglianze tra molti di questi racconti e i film citati. *The Truman Show* è l'opera che ha maggiori debiti, sia con *Time Out of Joint* che con *The Cosmic Puppets*, pur non facendo ricorso a spiegazioni soprannaturali per giustificare gli avvenimenti – discorso valido anche per *The Game*, che in ogni caso mantiene uno stato di sospensione tipico della letteratura dickiana»[6]. Un elemento notevole del film di Weir, allora, risulta essere l'inconsapevolezza di Truman, che ignora il suo stato di star televisiva e che paradossalmente finisce con l'essere l'unico individuo a cui è negato l'accesso alla sua immagine mediatica. A differenza dei partecipanti al *Grande Fratello* o a format similari, Truman si trova piuttosto nella condizione degli ignari protagonisti delle *candid camera* degli anni Sessanta (e della loro versione italiana, il cui pioniere è stato Nanni Loy nel 1964 con *Specchio Segreto*). Una situazione simile la ritroviamo anche in un film molto meno riuscito, *My Little Eye* (2001) di Marc Evans. Anche in questo caso, i cinque ragazzi che accettano di passare sei mesi in una casa allo scopo di vincere un milione di dollari partecipando a un *reality show* trasmesso via Internet si rendono ben presto conto di essere tagliati fuori dall'accesso alla loro immagine mediatica. Ma c'è una ragione, il gioco è solo una montatura e lo scopo per il quale sono stati rinchiusi nella casa è invece quello di girare uno *snuff movie* che necessariamente si concluderà con la morte di tutti i protagonisti. Qui la struttura narrativa del *reality show* fa capolino solo collateralmente, forse perché non esiste in effetti nella dimensione diegetica nessun *reality show*, così, a parte qualche breve sequenza girata in *split screen* in cui possiamo vedere i personaggi alle prese con diverse attività (come accade ai fruitori del *Grande Fratello* nella sua versione trasmessa sul satellite), succede poco altro che richiami esplicitamente l'organizzazione narrativa del prodotto televisivo, benché un elemento di particolare interesse stia nell'utilizzo delle camere fisse che richiamano il punto di vista offerto dalle riprese effettuate attraverso l'uso delle *webcam*. Con *Series 7: The Contenders* (2001) di Daniel Minahan l'interazione tra il cinema e il *reality show* raggiunge invece un più elevato grado di raffinatezza. Il film estremizza con intenti satirici e grotteschi le caratteristiche della *reality tv*, ma lo fa con classe, raccontando la storia di sei personaggi coinvolti in un *reality show* particolarmente crudele, attraverso tecniche narrative simili a quelle di cui i *reality show* si nutrono: costruendo cioè picchi di tensione a cui fa seguito una pausa narrativa (nonché pubblicitaria) dopo la quale la narrazione viene ripresa attraverso un breve riassunto di quanto è avvenuto fino a quel momento; inframmezzando la narrazione con brevi interviste ai protagonisti dello show che si raccontano al pubblico a casa; utilizzando marchi e loghi che si richiamano un prodotto rivolto ad un target fidelizzato e in grado di riconoscere il programma anche solo dal suo logo o dalla grafica della sigla, che peraltro si sostituisce ai titoli di testa del film alimentando una ambiguità affascinante per lo spettatore rispetto allo statuto dell'oggetto che sta guardando. «Se Minahan mima perfettamente il linguaggio della *reality Tv* usa, per la sua rappresentazione visiva, lo stile cinematografico più di tendenza, stile a sua volta mutato dalla Tv, e qui il cerchio si chiude[7]». Il cerchio si chiude, allora, e benché gli esempi di un rapporto diretto, di carattere esplicitamente derivativo tra cinema e *reality show* non siano numerosissimi, è comunque evidente come nella concatenazione intermediale e intertestuale che caratterizza la produzione cinematografica contemporanea non potesse mancare un riferimento a quello che si va affermando come uno dei generi predominanti della neotelevisione.

Veronica Innocenti

The Truman Show

Note:

1. Aldo Grasso, Massimo Scaglioni, *Che cos'è la televisione*, Garzanti, Milano 2003, p. 240.
2. Espressione, questa, comunemente utilizzata in Italia e che traduce in inglese l'espressione francese *télé-réalité*, utilizzata da François Jost in un suo lavoro dedicato alla versione francese del format *Grande Fratello*. Cfr. François Jost, *L'Empire du loft*, La Dispute, Paris 2002.
3. Aldo Grasso, Massimo Scaglioni, *op. cit.*, p. 243.
4. *Ibidem*, p. 250.
5. Il Jake di *Melrose Place* temporaneamente fidanzato con una delle protagoniste di *Beverly Hills 90210* nel primo caso, *C.S.I.* e *C.S.I. Miami* assieme all'imminente *C.S.I. New York* nel secondo.
6. Roy Menarini, "Il magistero di Philip K. Dick e il recente cinema di fantascienza americano", in manca autore *Visibilità e catastrofi. Saggi di teoria, storia e critica della fantascienza*, Edizioni della Battaglia, Palermo 2001, p. 69.
7. Cristina Demaria, Luisa Grosso, Lucio Spaziante, *Reality Tv. La televisione ai confini della realtà*, Eri Vqpt, Roma 2002, p. 196.

Le Mani - Microart's Edizioni

Via dei Fieschi 1 - 16036 RECCO - Genova
Tel. 0185 730153-11 - Fax 0185 720940
e-mail: lemani.editore@tin.it - http://www.lemanieditore.com

€ 8,00

ISSN 1824-3495

ISBN 88-8012-295-9

9 788880 122951